ULASH I SPÓŁKA ATAKUJĄ !!!

PLAYSTATION NINTENDO 64 SATURN GAMEBOY

neo PLUS

ISBN 1505-8204 INDEX 345342 LIPIEC-SIERPIEŃ 1998 (1/98) CENA 4.50 ZŁ

VIGILANTE 8™

TWISTED METAL 2 POKONANY !

E3 - Electronic Entertainment Expo 98
Największy raport z show w Atlancie
18 stron nowości!

Dreamcast nowa konsola Segi

28 RECENZJI !
130 ZAPOWIEDZI !

EXTRA: WYWIAD Z AUTOREM GRAN TURISMO

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Nowy **SOFTBOX**

ul. Saska 8/83
03-968 Warszawa
TEL.: (0-22) 672-36-96

Czynne codzinnie: **10⁰⁰ - 18⁰⁰**

❑ możliwość realizacji zamówień w 24 godziny! ❑ maksymalny czas oczekiwania 3 do 7 dni!

BOX SOFT

SONY PLAYSTATION

GRAND TURISMO
To każdy musi mieć!!!

DUAL SHOCK
Joystick analogowy
z opcją Rumble Pack.

NEED FOR SPEED
Niewątpliwie twórcy dopracowali niedociągnięcia z poprzednich części... BRAWO!

DIABLO
Wspaniała gra RPG.
Hit przeniesiony z PC.

RESIDENT EVIL 2
Bez komentarza...

FORSAKEN
Klimat Descenta, jednak grafika 100 razy lepsza!
Możliwosc gry dla dwóch osób.

Pandemonium 2 - bardzo dobra platformówka z pseudotrójwymiarową grafiką.

V-rally - najszybsze obecnie wyścigi na PSX, 10 samochodów, ponad 60 tras.

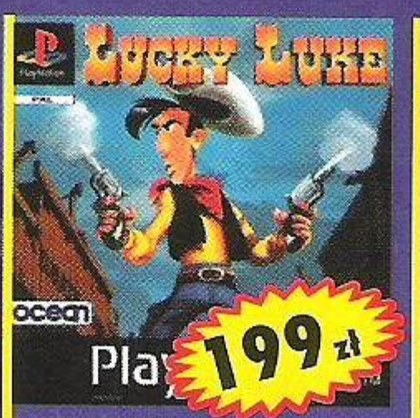
Crash - pierwsza część przygód maskotki PlayStation, doskonała platformówka, teraz taniej.

NBA PRO 98
Prawdziwe składy drożyn, świetna grafika - niczym w Total NBA.

Tekken 2 - najlepsza bijatyka 3D wszechczasów teraz w platynowej serii.

Porsche Challenge - poczuj moc silnika Porsche. Ścigaj się z innymi samochodami podziwiając piękno tych maszyn.

MORTAL KOMBAT TRILOGY
Najbardziej popularna gra w salonach gier na całym świecie.



LUCKY LUKE- bohater komiksów i filmów animowanych. Teraz możesz sam przeżyć przygodę na Dzikim Zachodzie.

Gex 3D - jeśli chciałbyś wcielić się w postać Bonda, Bugsa albo innego znanego Ci bohatera, zagraj w tą grę.

GOLDEN GOAL 98
Najnowsza piłka, świetna grafika i superanimacja.

GTA - tej gry nie trzeba reklamować.

Tomb Raider - Setki przeciwników, tysiące lokacji, pełna swoboda ruchu, tygodnie nieprzerwanej gry.

NAGANO WINTER OLIMPIC 98
10 dyscyplin sportów zimowych, wspaniałe emocje!

FF7 - przepięknie zrealizowana gra RPG, magia, miecz, przygoda, stwórz swą drużynę i eksploruj świat.

DEATHTRAP DUNGEON
2 postacie do wyboru.
„Tomb Raider" w klimacie średniowiecza, miecze i czary.

Red Alert - druga część rewelacyjnej strategii. Nowe misje, jednostki bojowe.

FIFA '98 - jedyna gra, w której są aktualne składy drużyn na 1998 r., rozgrywki ligowe i klubowe.

Bushido Blade - symulator japońskiego samuraja, honorowe walki, niesamowity realizm, jeden celny cios jest na wagę życia.

SUPEROFERTA

TOTAL NBA 98 TYLKO **115 zł**

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia.

SONY PLAYSTATION

Akcesoria do PSX	
Konsola PlayStation	649 zł
Kabel RF	69 zł
Kabel Euro Scart	45 zł
Karta pamięci SONY	85 zł
Karta pamięci MAX	69 zł
Kierownica + pedały	305 zł
Dual Shock	159 zł
Pad SONY	99 zł
Pad SONY(czarny lub biały)	109 zł
Pad MAX	69 zł
Mysz SONY	139 zł
Pistolet Light-Gun	110 zł
Actua Soccer platinium	109 zł
Actua Soccer 2	190 zł
Adidas Power Soccer 2	179 zł
Ace Combat 2	195 zł
Air Combat platinium	109 zł
Air Race	199 zł
Alien Trilogy platinium	109 zł
Area 51	189 zł
Ark of Time	189 zł
Auto Destruct	189 zł
Bloody Roar	195 zł
Broken Helix	199 zł
Broken Sword 2	195 zł
Bushido Blade	190 zł
Bust A Move 2 platinium	109 zł
Bust A Move 3DX	169 zł
Chill	195 zł
Castlevania	195 zł
Colony Wars	199 zł
Command & Conquer	169 zł
Com. & Conquer Red Alert	209 zł
Constructor	199 zł
Coolboarders 2	195 zł
Crash Bandicoot platinium	109 zł
Crash Bandicoot 2	195 zł
Croc	190 zł
Destruction Derby 2 plat.	109 zł
Deathtrap Dungeon	199 zł
Diablo	195 zł
Die Hard Trilogy platinium	115 zł
Discworld 2	199 zł
Duke Nukem	179 zł
Dynasty Warrior	149 zł
Extreme Snow Brake	179 zł
Felony 11-79	195 zł
Fifa 98 Road to World Cup	209 zł
Fifa 98 World Cup	209 zł
Fighting Force	189 zł
Final Fantasy VII	209 zl
Final Doom	185 zł
Forsaken	189 zł
Formula 1 Edition 97	179 zł
Formula Karts	185 zł
Gex 3D	199 zł
Golden Goal 98	195 zł
G-Police	195 zł
Grand Theft Auto	195 zł
Gran Turismo	195 zł
Herc's Adventures	195 zł
Hercules	195 zł
I.S.S. Pro platinium	115 zł
Int. Track & Field platinium	109 zł
Indy Car 500	190 zł
Jersey Devil	179 zł
Jet Rider 2	199 zł
Judge Dredd	195 zł
Jurassic Park	179 zł
Kurushi	185 zł
Lucky Luke	199 zł
L.B.A. platinium	109 zł
Loaded platinium	109 zł
Lomax	169 zł
Lost Viking 2	185 zł
Maximum Force	195 zł
Man in Black	190 zł
MDK	165 zł
Micro Mach. V3 platinium	109 zł
Monster Truck	189 zł
Mortal Kombat Mythologies	199 zł
M.K.T. platinium	115 zł
Moto Racer	190 zł
Motor Mash	190 zł
Nagano 98	179 zl
Nascar 98	190 zl
NBA Live 98	199 zł
NBA Pro 98	189 zł
NBA Fastbreak 98	195 zł
Need for Speed 2	185 zł
Need for Speed 3	199 zł
Newman Haas	199 zł
NHL Brakeaway 98	195 zł
NHL 98	195 zł
Nightmare Creatures	190 zł
Nuclear Strike	190 zł
Oddworld:Abe's Oddysee	195 zł
Overboard	190 zł
One	195 zł
Pandemonium platinium	115 zł
Pandemonium 2	155 zł
Panzer General 2	195 zł
PGA Tour 98	190 zł
Perfect Assasin	189 zł
Pitfall 3D	195 zł
Player Menager	205 zł
Porshe Chellenge platinium	109 zł
Rage Racer	190 zł
Rapid Racer	190 zł
Rascal	195 zł
Rayman platinium	109 zł
Resident Evil 2 (Ang)	219 zł
Resident Evil Director's Cut	190 zł
Ridge Racer platinium	109 zł
Riven	249 zł
Road Rush platinium	109 zł
Rock & Roll Racing	185 zł
Skull Monkeys	190 zł
Sentient	195 zł
Shadow Master	189 zł
Soul Blade platinium	115 zł *
Soviet Strike platinium	109 zł
Spawn	195 zł
Street Fighter EX Plus	189 zł
Suikoden	179 zł
Syndicate Wars	190 zł
Tekken 2 platinium	115 zł
Test Drive 4	199 zł
Trash it	115 zł
Time Crisis + G-Con PSX	315 zł
Toca Turning Car	195 zł
Tomb Rider platinium	115 zł
Tomb Raider 2	195 zł
Total NBA 98	115 zł
Transport Tycoon	195 zł
True Pinball platinium	109 zł
Theme Hospital	190 zł
V-Rally	189 zł
War Gods	185 zł
Warcraft 2	155 zł
Warhammer Dark Omen	199 zł
Wipeout 2097	115 zł
Wing Commander IV	195 zł
Z	185 zł

PRZESYŁKA GRATIS

NINTENDO 64

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA

QUAKE - hit z PC w końcu na N64. Lepsza jakość, świetne efekty czyli to co daje NINTENDO.

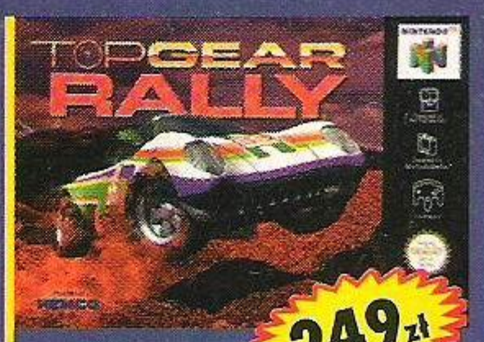
OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA

Fighters Destiny - pierwszy symulator walki sportowej na punkty, najlepsza bijatyka 3D na Nintendo 64. Szybka i płynna grafika, realistyczne ruchy postaci.

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA

DUAL HEROES - bohaterowie filmu Power Rahgers w bijatyce 3D.

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA



TOP GEAR RALLY - jeden z najbardziej realistycznych wyścigów. SUPER z Rumble Packiem.

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA

YOSHI'S STORY - najlepiej sprzedająca się obecnie gra na N64. Godny nastepca Mario 64.

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA

Konsola N64	649 zł
Konwerter NTSC-PAL	100 zł
Kabel RF	100 zł
Memory Card 64	79 zł
Pad oryginalny N64	119 zł
Rumble Pack oryginalny N64	89 zł
Blast Corps	149 zł *
BomberMan	149 zł *
Bust-A-Move 2	279 zł
Cameleon Twist	279 zł
Cly Fighter	279 zł
Dark Rift	289 zł
Diddy Kong Racing	239 zł
Doom 64	279 zł
Dual Heroes	289 zł
Duke Nukem 64	299 zł
Extreme G	259 zł
F1 Pole Position	265 zł
Fifa 98 Road to World Cup	285 zł
Fifa 98 World Cup	299 zł
Fifa 64	199 zł
Fighters Destiny	289 zł
Forsaken	289 zł
Golden Eye 007	265 zł
Int. Superstar Soccer 64	275 zł
Killer Instict Gold	249 zł
Lamborgini	289 zł
Lylat Wars + Rumble Pack	275 zł
Mace The Dark Age	289 zł
Mario Kart	199 zł
Mischief Makers	229 zł
Mortal Kombat Trilogy	289 zł
MRC	279 zł
Mistical Ninja	289 zł
Nagano	289 zł
NBA Pro 98	299 zł
NBA Hang Time	269 zł
NBA Courtside	289 zł
NFL Quaterback Club 98	279 zł
Olimpic Hockey 98	289 zł
Pilot Wings	149 zł *
Quake	289 zł
SanFrancisco RUSH	289 zł
SnowBoard 1080°	299 zł
SnowBoard Kids	239 zł
Star Wars: Shadow of the Empire	265 zł
Sub Zero MK Mythologies	299 zł
Super Mario 64	199 zł
Tetris	249 zł
Top Gear Rally	249 zł
Turok	249 zł
War Gods	279 zł
Wave Racer	199 zł
WCW vs the World	289 zł
Wayne Gretzky 3D Hockey	285 zł
Yoshi Story	219 zł

SUPEROFERTA!

SEGA Saturn

Konsola Saturn	*680 zł*
Croc	195 zł
Duke Nukem 3D	205 zł
FIFA 98	199 zł
Last Bronx	205 zł
Nascar 98	205 zł
NBA Live 98	199 zł
Quake	205 zł
Resident Evil	205 zł
Sonic R	205 zł
Tomb Raider	190 zł
Touring Car Champ.	205 zł
World Wide Soccer 98	205 zł

SUPEROFERTA

GRAN TURISMO + DUAL SHOCK

TYLKO 335 zł

* Oferta ograniczona

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia.

Nowy Porządek

Młody orzeł wziął rozbieg do pierwszego samodzielnego lotu. Właśnie ta wiosna natchnęła go przekonaniem, iż przyszedł czas by opuścić rodzinne gniazdo, w którym się urodził i wychował. Był już wielki i silny, jego szpony mogły udźwignąć jagnię, a dziób jednym ciosem zabić kozła. Ale nie chciał zabijać. Dorósł i chciał rozpocząć dorosłe życiem, jak kiedyś jego przodkowie.

Tak samo my, były zespół redakcyjny NEO, opuściliśmy bezpieczne gniazdko, pełne starych potłuczonych skorupek, by pełną piersią wylecieć w przestworza. Być wolni!
Dlatego założyliśmy NEO PLUS. Inaczej się nie dało, stare gniazdo było zbyt ciasne, a w jego atmosferze łatwiej kisić ogórki niż myśleć o rzeczach wzniosłych.
Swojego dzieciństwa jednak nie zapomnimy.
To jednak już przeszłość.
Przed Wami nowe pismo - NEO PLUS, a w nim my i owoce naszej pracy. Ocenę pozostawiamy Wam, prosząc o uwagi, komentarze i sugestie - listownie lub e-mailem. Chcemy robić pismo takie, jakiego sobie życzycie.

Tak samo jak orzeł potrzebuje lasów i dolin, nad którymi godzinami szybuje wypatrując kolejnego celu, tak samo i my potrzebujemy Was - Czytelników. Jeśli nam uwierzycie, będziemy dla Was dzień i noc polować na najnowsze i najdorodniejsze gry, bezlitośnie tępić słabe sztuki i pokornie schylać głowy przed dobrymi. Niech NEO PLUS stanie się Waszym nowym przyjacielem i przewodnikiem. Od sierpnia co miesiąc będziemy czekać w kioskach, ufając Wam i odwdzięczając się ciężką pracą za udzielone poparcie.

A w numerze... przede wszystkim raport z show E3 w Atlancie! Kompendium tego wszystkiego, co czeka nas przez najbliższy rok, w relacji na 18 stronach, zdominowało dział zapowiedzi. Ponadto dwadzieścia kilka recenzji, szkoła przetrwania, plakat i mnóstwo innych ciekawych materiałów. W sumie na lato powinno wystarczyć, a następny numer - już pod koniec sierpnia, gdy z szalonych wakacji wracać będziecie do domów, przywita Was znowu, wiernie przynosząc zapowiedzi, recenzje, konkursy oraz niespodzianki, o które zadbamy na pewno!

W imieniu zespołu N+

Gulash

NEO PLUS

nr 01 lipiec-sierpień 98 (01/98)
issn 1505-8204

Redaguje zespół
Łukasz Bura
Jakub Głuszkiewicz
Marcin Górecki [red. nacz.]
Miłosz
Krzysztof Papliński [z-ca red. nacz.]
Bogdan Wiciński

Artwork
Grzegorz Wojciechowski - CAT

Oprawa Graficzna i Skład
Independent Design Group

Korekta
Krzysztof Papliński

Naświetlenia i proofing
ArtGraph

Zaplecze techniczne
Feliks Cybulski

Druk
PPW UNIPROM SA
Warszawa, ul. Mińska 67/69

Adres do korespondencji
NEO PLUS
Skrytka Pocztowa 83
00-963 Warszawa 81

e-mail
redakcja@neo-plus.w.pl

Internet
www.neo-plus.w.pl

Zamówienia reklamowe
fax: (0-22) 838 38 39

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

wydawca
INDEPENDENT PRESS

MENU

news
wiadomości ze świata gier video

- Informacje prosto z E3.....6
- Dreamcast: nowa konsola Segi.....10

raport n+
temat numeru

- E3: Electronic Entertainment Expo '98.....11

recenzje
nowe gry poddane drobiazgowym testom

- Adidas Power Soccer '98.....38
- Blast Radius.....51
- Blasto.....50
- Bomberman World.....45
- Breath of Fire 3.....49
- Collin McRae Rally.....43
- Dead or Alive.....33
- Dual Heroes.....32
- Everybody's Golf.....36
- Forsaken.....44
- Ghost in the Shell.....52
- Golden Goal '98.....39
- House of the Dead.....51
- Klonoa - Door To Phantomile.....48
- Kobe Bryant's NBA Courtside.....41
- Kula World.....46
- Motorhead.....42
- Panzer Dragoon Saga.....54
- San Francisco Rush.....42
- Sentinel Returns.....52
- Super Match Soccer.....38
- Tennis Arena.....36
- Tombi.....47
- Total NBA '98.....40
- Vigilante 8.....30
- Wild Arms.....53
- World Cup '98.....37
- Zero Divide 2.....32

help!
pomoc dla wszystkich zagubionych

- Breath of Fire 3.....56
- Tips & Tricks.....64

extra!
gorący temat specjalnie dla czytelników n+

- GRAN TURISMO - wywiad z producentem gry.....60

redakcja
materiały redakcyjne

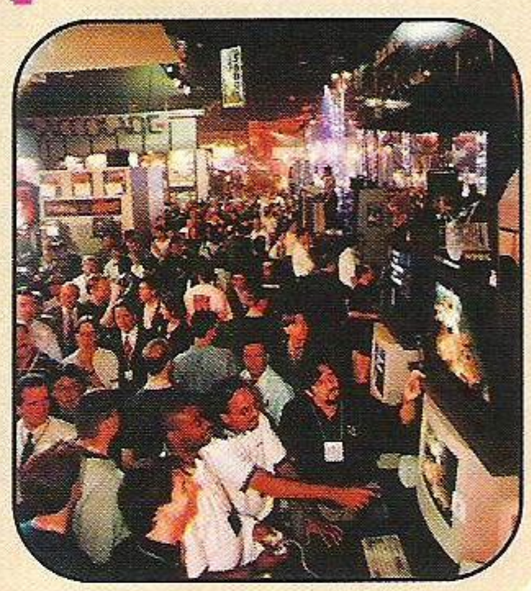
- Prenumerata.....61
- SquareWare.....62
- F.A.Q. 66

E3

Electronic Entertainment Expo '98

> str 11

Wyczerpujący raport na 18 stron z największego amerykańskiego show w Atlancie - ponad 100 nowych gier na PSX i N64!



Dreamcast
nowa konsola Segi

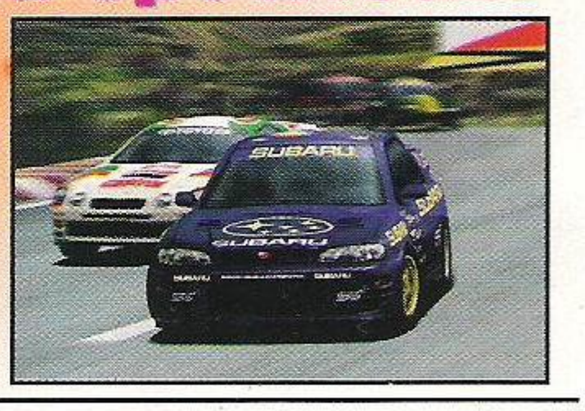
> str 10

Zdjęcia i pierwsze gorące informacje o nowym dziecku branży gier video!

Gran Turismo
Yamauchi na spowiedzi

> str 60

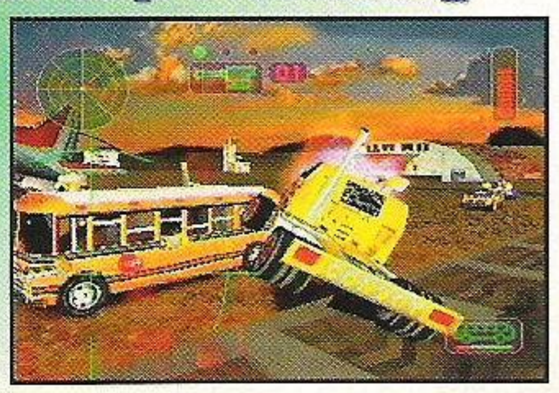
Autor kultowego Gran Turismo opowiada nam o swojej pracy!



Vigilante 8
Twisted Metal 2 pokonany

> str 32

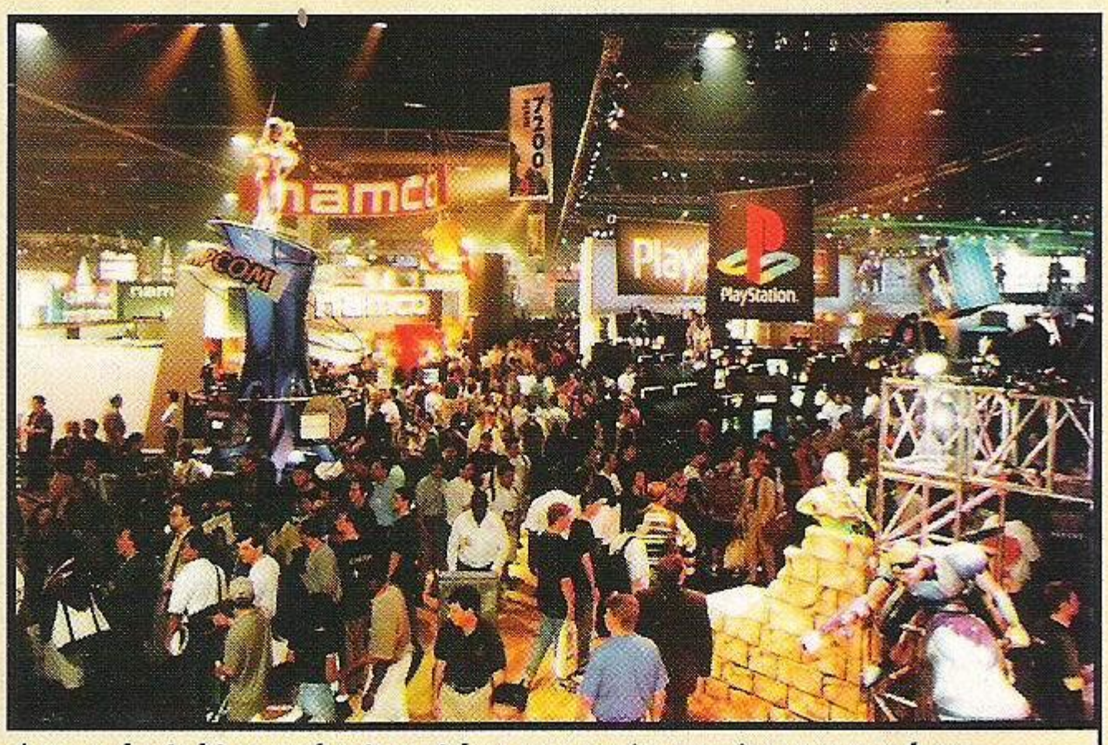
Czapki z głów, panowie i panie - nadchodzi nowa era strzelanin!



SHOW MUST GO ON!

Electronic Entertainment Expo '98

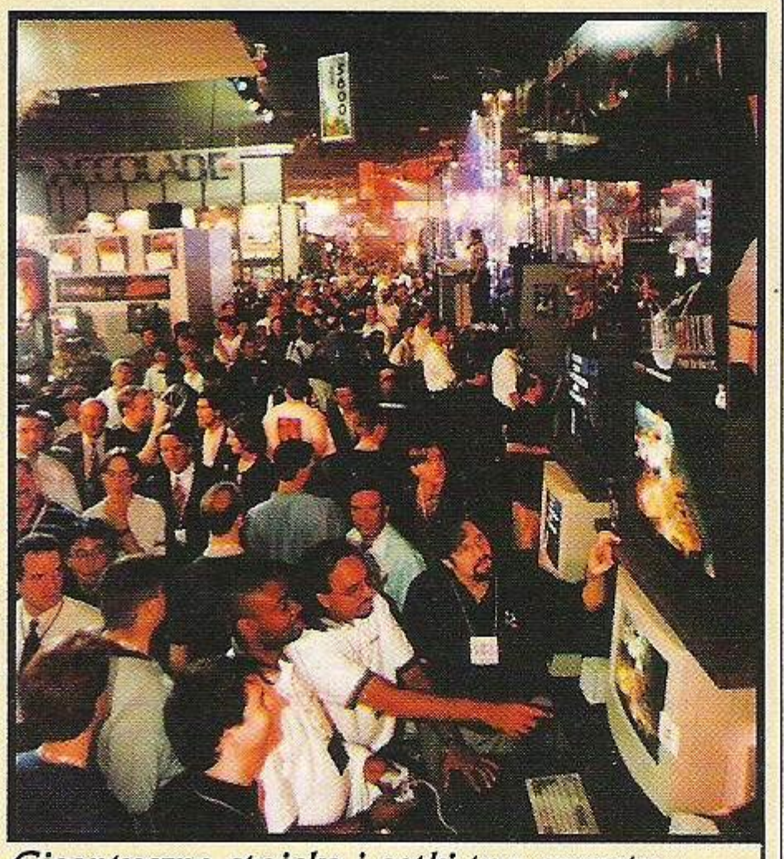
E3 to największa wystawa poświęcona elektronicznej rozrywce, jaka odbywa się poza granicami Japonii, a konkretniej mówiąc w USA. Co roku swoje nowe produkty wystawiają tu praktycznie wszystkie firmy, które liczą się w branży gier video. Show jest przeznaczony wyłącznie dla przedstawicieli świata biznesu i dziennikarzy - pierwsi podpisują umowy handlowe, drudzy zaś mają niepowtarzalną szansę sprawdzenia w akcji większości nowych produktów. Tegoroczna edycja show rozpoczęła się 28 maja i trwała przez trzy dni, do 30. Przez wystawą przewinęło się ponad 40 tysięcy osób, pokazano zaś kilkaset gier na wszystkie możliwe platformy sprzętowe. Nie mogło i nas tam zabraknąć - byliśmy, a o grach, które widzieliśmy możecie przeczytać w specjalnym raporcie zaczynającym się na str. 11. Teraz jednak porcja wiadomości prosto z hali World Congress Center w Atlancie!



Amerykański rynek gier video przeraża swoim rozmachem

Amerykańska branża gier video pozazdrościła kolegom z Hollywood oskarów i po raz pierwszy w tym roku odbyła się ceremonia uhonorowania najlepszych gier, wybranych przez członków **Academy of Interactive Arts and Science**. Oto lista zwycięzców:

Najlepsza gra konsolowa w 1997 r.
GOLDENEYE 007 - Rare/N64
Najlepsza gra zręcznościowa w 1997 r.
GOLDENEYE 007 - Rare/N64
Najlepsza gra przygodowa w 1997 r.
FINAL FANTASY VII - Square/PSX


Gigantyczne stoiska i setki ton sprzętu

Najlepsze mordobicie w 1997 r.
WCW vs NWO: WORLD TOUR - THQ/N64
Najlepsze wyścigi w 1997 r.
DIDDY KONG RACING - Rare/N64
Najlepsza gra RPG w 1997 r.
FINAL FANTASY VII - Square/PSX
Najlepsza gra sportowa w 1997 r.
ISS PRO - Konami/N64

Akademia uhonorowała także mistrza nad mistrzami, Shigeru Miyamoto, pierwszym wpisem do księgi najważniejszych designerów gier video. Miyamoto jest wszechstronnym i bardzo płodnym twórcą - stworzył wszystkie odsłony takich hitów jak MARIO, ZELDA, DONKEY KONG i inne.

Dwie firmy: Squaresoft i Electronic Arts zawiązały dwie spółki joint-venture, których zadaniem będzie dystrybucja gier video. Firma **Square Electronic Arts** będzie działać w USA i wydawać tam gry Square, natomiast **Electronic Arts Square** zrobi to samo z grami EA w Japonii. W Europie gry Square w dalszym ciągu dystrybuować będzie Sony, choć chodzą słuchy, że to się może zmienić.

Podczas promocji symulatora boksu **Knockout Kings** firmowanego przez E.A. Sports, o godzinie 13.00 w stoisku firmy pojawili się prawdziwi bokserzy: **Sugar Ray Leonard** oraz **Oscar De La Hoya,** którzy stoczyli wirtualny pojedynek przy pomocy joypadów do PSX. Wygrał **De La Hoya,** który - jak mówił - jest od zawsze wielkim fanem gier video.

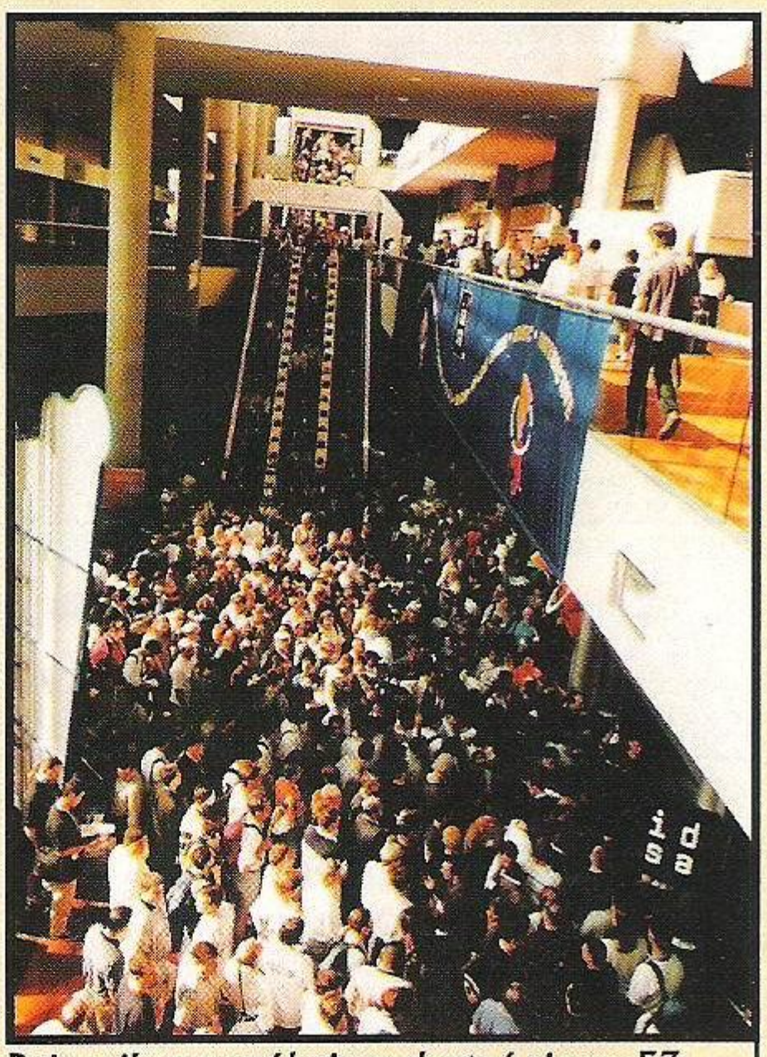
Wiadomo już wszystko o technologii **Project X**, którą **VM LABS** nazywa największym krokiem w przyszłość od czasu PlayStation. **Project X** wbrew plotkom nie będzie konsolą - technologia została zminiaturyzowana do kilku chipów i będzie znajdować się w nowych odtwarzaczach DVD. Chodzi o to, że kupując player DVD otrzymamy od razu urządzenie zdolne nie tylko odtwarzać filmy, ale także multimedialny domowy zestaw służący rozrywce, który będzie mógł zostać wykorzystany na wiele sposobów (filmy, gry, internet). Naturalnie, nie mamy podstaw aby ironizować, ale czy ktoś pamięta jeszcze dziś o urządzeniu **CDI,** które oferowało podobne możliwości?

Sony doceniło potęgę **METAL GEAR SOLID** i ogłosiło, że wspomoże Konami przy reklamie i marketingu tej gry, wpompowując kilka milionów dolarów w jej promocję. Można się było tego spodziewać; to jedna z gier zdolnych sprzedawać systemy - niejeden gracz kupi sobie PlayStation aby zagrać w **MGS**.

Na stoisku Fox Interactive w sobotę 30 maja o godzinie 13 pojawiła się **Gillian Anderson,** aby promować grę opartą na serialu **X-FILES.** Gilian rozdawała autografy, zaś o grze powiedziała jedynie, że ją widziała i gdy będzie ukończona spędzi przy niej 15 minut. Czyżby jednak nie wszyscy byli opętani przez gry video? Gilian, za tobą pójdzie reszta kobiet!

Firma Tiger Interactive pokazała nową wersję swojej ręcznej konsoli **game.com,** nazwanej tym razem **game.com.pocketpro**. Zastosowane przez firmę rozwiązania pozwoliły zmniejszyć konsolę mniej więcej o połowę i obniżyć jej cenę o blisko 20 dolarów - na 59,95$. Pokazano także nowe gry - w tym konwersje **RESIDENT EVIL 2, FIGHTERS MEGAMIX, SONIC JAM i CASTLEVANIA**. Szkoda, że żaden dystrybutor w Polsce nie zainteresował się jeszcze tym tematem.

Trwa wojna między firmami Crystal Dynamics a Silicon Knights. Ta ostatnia opracowała grę **LEGACY OF KAIN,** która została wydana przez Crystal Dynamics. Teraz Crystal Dynamics samodzielnie pracuje nad kontynuacją, nazwaną **LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER,** jednak według Silicon Knights bezprawnie wykorzystując tytuł i imię Kaina! Wprawdzie termin wydania **SOUL REAVER** lokuje się mniej więcej na początku 1999, przebieg walki firm może mieć kluczowe znaczenie dla gry, której może nie tylko zmienić się tytuł, ale także i wszystkie postacie, świat i reszta nazw!


Dziennikarze próbujący dostać się na E3

LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA Sp. z o.o.,
ul. Chochołowska 3c, 02-935 Warszawa,
tel./fax (0-22) 642-81-65, (0-22) 642-99-21

Autoryzowany partner Sony Playstation.
Partner handlowy firm: GT Interactive, Take 2, Europress, Gremlin,
Activision, Virgin, Electronic Arts i LucasArts

GRY I AKCESORIA NA SONY PLAYSTATION - HURT, DETAL, SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Kupując u nas masz gwarancję, że produkt jest oryginalny i wolny od wad,
a oprogramowanie nie zawiera wirusów niszczących konsole.

Wszelkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

PLOTKI

■ Oddział koncernu Virgin zajmujący się produkcją gier - Virgin Interactive - jest w poważnych tarapatach finansowych i być może zostanie sprzedany. Chodzą słuchy, że kupnem zainteresowane jest GT Interactive. Cena? Około 200 milionów dolarów.

■ Trwają prace nad grą CARMAGEDDON 64 na Nintendo 64. Produkt będzie wzorowany na drugiej części Carmageddon, dostępnej na PC. Nie wiadomo co z obiecywaną konwersją na PlayStation. Grę wyda Interplay.

■ Cudownie zapowiadający się boks na PlayStation, KNOCKOUT KINGS produkcji E.A. Sports być może ukaże się także w wersji na Nintendo 64

■ Activision za wszelką cenę próbuje uzyskać od firmy Marvell Comics licencję na produkcję gry ze Spider-Manem w roli głównej.

■ SquareSoft wyda w Japonii grę SIM COPTER na Nintendo 64.

■ Geri odeszła ze Spice Girls - o tym już wiemy z prasowych doniesień. Pociągnęło to jednak za sobą problemy natury legalnej, dotyczące produkcji Sony pod tytułem SPICE WORLD na PlayStation. Prawnicy obu stron w końcu doszli do porozumienia, zaś główną postacią gry zostanie Mel C.

■ Choć firma Naughty Dog pokazała na E3 trzecią część przygód Crasha Bandicoota, która w sklepach pojawi się jeszcze w tym roku, autorzy już pracują nad czwartą częścią! CRASH BANDICOOT 4 na pewno będzie wystawiany na E3 za rok, stwierdzili autorzy.

■ Prace nad filmowymi adaptacjami gier TOMB RAIDER i RESIDENT EVIL nabierają przyspieszenia. Wiadomo już, że scenariusz TOMB RAIDER pisze zatrudniony poprzednio przy drugiej części filmu MK Breny Dreidman, zaś produkcją zajmą się Lawrence Gordon i Lloyd Levin PREDATOR, DIE HARD).

■ Wzorem Crash'a podąża Gex - opracowywana jest właśnie trzecia część jego przygód, zarówno na PSX jak i na Nintendo 64.

Długie oczekiwanie na grę na podstawie ostatniego filmu z Jamesem Bondem na PlayStation - **TOMORROW NEVER DIES** może jeszcze bardziej przedłużyć. Produkt ten ma ogromne znaczenie dla firmy MGM Interactive i, o czym zapewniają jej szefowie, będzie tak długo w produkcji, aż stanie się perfekcyjny. Gry możemy spodziewać się najwcześniej na gwiazdkę, a realnie na początku 1999 roku.

Znana także na polskim rynku firma **InterAct** zademonstrowała prototyp swojego najnowszego joypada do PlayStation, który wejdzie do sprzedaży pod nazwą **Barracuda 2**. Podwójny analogowy joypad zostanie wyposażony w 14 programowalnych przycisków, opcję podwójnej wibracji (kompatybilną z grami wykorzystującymi Dual Shock) oraz trzy tryby pracy, także zgodne z Sonowskim standardem. Joypad pojawi się w USA po wakacjach i będzie kosztować 28 dolarów.

Sega podała do publicznej wiadomości swoje straty, które od początku 1998 roku sięgnęły ponad 50 milionów dolarów w Japonii i 256 milionów dolarów w USA i Europie. Dane te są zastraszające dla koncernu - przez cały rok 1997 Sega straciła 19 milionów dolarów w Japonii, zaś w USA i Europie zarobiła 14.7 miliona dolarów. I choć obroty koncerny sięgnęły trochę poniżej 2.5 miliarda dolarów, jest to blisko 30% straty w stosunku do zeszłego roku.

W USA ponownie obniżono ceny konsol. Zarówno podstawowy zestaw Nintendo 64, jak i PlayStation kosztują teraz 130 dolarów. W naszych sklepach nie widać śladu obniżek.

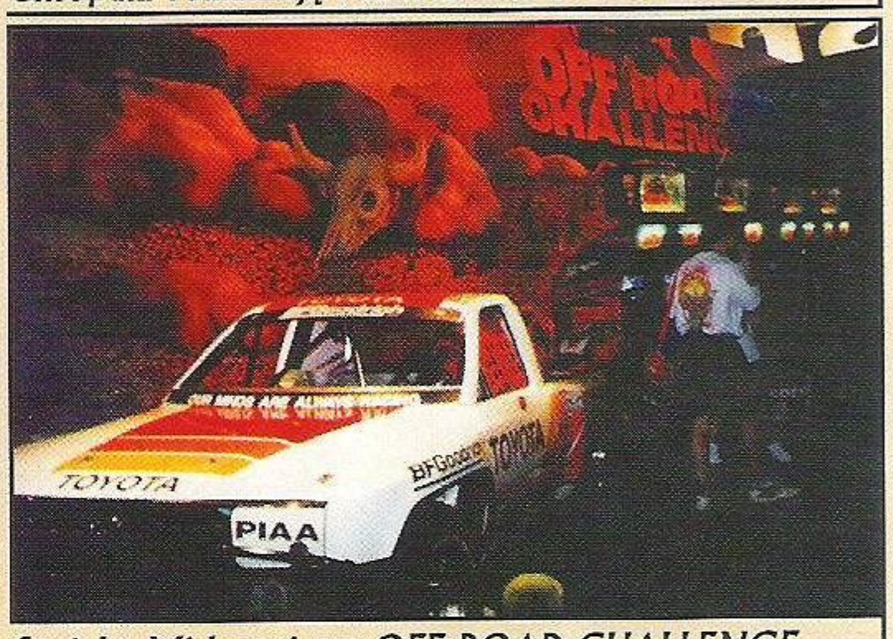
Konkurencja na rynku gier video jest ogromna, nic więc dziwnego, że intensywne metody promocji nowych tytułów są coraz bardziej interesujące dla graczy. Niedawno firma **Capcom** wprowadziła bardzo interesującą promocję - każdy gracz może zostać włączony do specjalnego klubu Fighter's Edge. Kupując nowe gry **Capcom** zarabia się punkty, które potem można wymienić na t-shirt, czapkę, deskorolkę, a nawet rower górski! Na razie system działa jedynie w Stanach Zjednoczonych.

W najnowszym amerykańskim komksie z cyklu **SPAWN**, Terry Fitzgerald opowiedział kilka ciekawych rzeczy. **Capcom** pracuje nad grą arcade, opartą na przygodach Spawna. Co ciekawe, gra będzie mieć możliwość łączenia ze sobą czterech automatów. Gra ma pojawić się w 1999 roku w salonach gier. Miejmy nadzieję, że produkt okaże się godny imienia Simmonsa (w przeciwieństwie do ostatniego gniota na PlayStation).

Rynek gier na PlayStation przeżywa lekki kryzys - w ilościach zadowalających wydawców sprzedają się tylko prawdziwie topowe tytuły, zaś liczba wydawanych miesięcznie gier nie sprzyja dobrej sprzedaży przeciętnych tytułów. W związku z tym wydawcy podjęli odpowiednie kroki, aby obniżyć do minimalnego poziomu ryzyko. Od tej pory liczba nowych gier ma się zmniejszyć, zaś ich jakość poprawić. Najwięksi wydawcy przygotowali także specjalny list do Sony, w którym uprzejmnie sugerują, aby przypadkiem **PlayStation 2** (czy jak tam będzie się to nazywać) nie była kompatybilna z pierwszym PSX'em - do końca roku 1998 na rynkach amerykańskim i europejskim znajdzie się blisko 500 tytułów, co nie będzie sprzyjać zbytowi na nowe gry.

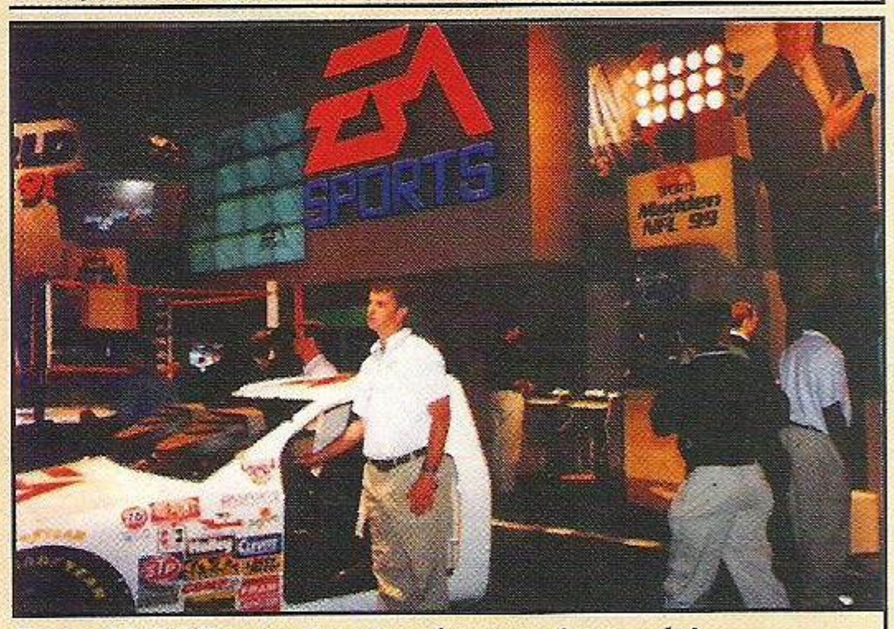
Sytuacja europejskiego oddziału koncernu **Sega** w dalszym ciągu jest potwornie niejasna. Z jednej strony nastapiła wymiana kadr i zwolnienia niemal połowy pracowników (co pociągnęło za sobą chaos - zwolnione zostały panie odpowiedzialne za kontakt ze wschodnią Europą), z drugiej zaś mówi się, że gry w dalszym ciągu będą się ukazywać - aż do wprowadzenia do sprzedaży konsoli **DreamCast.**

Chłopaki reklamują METAL GEAR SOLID...



Stoisko Midway i gra OFF-ROAD CHALLENGE

PROJECT X tylko na zamkniętych pokazach



E.A. SPORTS wcale nie ukrywa, że rządzi

Namco i szaleństwo zwane inaczej TEKKEN 3

Sony PlayStation Nintendo 64 GameBoy PC CD gry programy akceleratory joysticki głośniki karty pamięci pady kierownice myszy pistolety przejściówki analogi kable rozszerzenia raty komputery filtry dual shock hi-res... dane... dane... dane... nadmiar informacji...

SPOKOJNIE

MediaSoft

Pomożemy dokonać właściwego wyboru

MediaSoft 00-576 Warszawa ul.Marszałkowska 28 (obok kina Luna) tel. (0-22) 628-52-69

Sega Dreamcast!

Nareszcie koniec milczenia

Wprawdzie koncern Sega był obecny na E3, jednak nie tam odbył się pierwszy amerykański pokaz nowej konsoli, znanej do niedawna pod kryptonimem Katana. Dzień przed rozpoczęciem show Sega urządziła specjalną konferencję prasową, na której zgromadzonym dziennikarzom zaprezentowano zestaw składający się z konsoli, joypada i urządzenia VMS (o nim za chwilę), a także pokazano dwie demonstracje możliwości cudownego pudełka. Konsola jest sporo mniejsza od Saturna i PlayStation, zaś kształtem i kolorem przypomina właśnie to ostatnie urządzenie. Wzorem Nintendo 64 konsola została standardowo wyposażona w 4 gniazda joypadów, zaś sam joypad przypomina Saturnowy analog, sprzedawany w komplecie z grą Nights. Z podanej specyfikacji wygląda prawdziwy potwór, o sile trzykrotnie przebijającej zarówno płytę automatową Model 3 (VF3, SEGA RALLY 2), jak i najpotężniejsze obecnie komputery PC z akceleratorami 3D. Konsola będzie także wyposażona w modem 33.6 kbps, służacy do łączenia się z internetem, a także specjalne wejście przeznaczone do łaczenia DreamCast z modemami kablowymi o olbrzymiej szybkości. Bardzo ciekawie zapowiada sie urządzenie VMS, które jest połączeniem kart pamięci, organizera i ręcznej konsoli w jednym. VMS posiada własny, czarno-biały wyświetlacz, będzie mógł kopiować dane z konsoli i łączyć się z innymi urządzeniami. Jako przykład zastosowania VMS'a Sega podaje gry sportowe, w których gracze będą wyposażeni we własny ekran statystyk, zaś wszelkie zmiany taktyk, czy też zawodników będą mogły być wykonywane bez potrzeby przerywania gry! Dwa dema technologii, które pokazano, przebijają wszystko, co widzieliśmy do tej pory. Niestety, nie można było robić zdjęć.

Wbrew plotkom Dreamcast nie był pokazywany na E3 - stoisko koncernu wypełnione było jedynie najnowszymi automatami arcade, komputerami PC, na których demonstrowane były konwersje kilku gier oraz Saturnami, na których promowano dosłownie trzy tytuły - HOUSE OF THE DEAD, BURNING RANGERS i SHINNING FORCE 3. Dlaczego? Możemy się jedynie domyślać, że szykując się do wprowadzenia DreamCast na amerykański i europejski rynek dopiero w rok po japońskiej premierze (wrzesień - listopad '99) Sega planuje rozpoczęcie kampanii reklamowej dopiero za rok. Bernard Stolar, szef Sega of America zdradził, że koncern planuje olbrzymią kampanię reklamową, której koszt przekroczy 200 milionów dolarów. DreamCast ma stanąć w każdym domu potencjalnego gracza, na całej kuli ziemskiej. Życzymy powodzenia!

W następnym numerze przeczytacie obszerny i wyczerpujący raport na temat konsoli DreamCast, wzbogacony o zdjęcia z pierwszych gier. Jest więc na co czekać, bo ta konsola ma spore szanse zarządzić!

Konferencja prasowa Segi, na której po raz pierwszy oficjalnie zaprezentowano dziennikarzom konsolę Dreamcast przebiegała w atmosferze show. W pewnym momencie przemówił nawet Bill Gates!

To pudełko wygląda może niepozornie, ale jest trzy razy potężniejsze od komputera Pentium II 300 z akceleratorem VooDoo 2! Niestety, dla Europejczyków nastał kolejny rok oczekiwania na premierę...

Dane Techniczne

Dreamcast
Procesor główny: *Hitachi Sh-4 128-bit 200MHz*
Procesor graficzny: *NEC Power VR 2 2nd generation*
Procesor dźwiękowy: *Yamaha, 60 kanałów*
Pamięć: *16 megabajtów + 2 x 64 megabity sdram*
Modem: *wewnętrzny, 33.6 kbps*
Rendering: *ponad 3 miliony polygonów na sekundę*
CD-Rom: *x12, specjalny format 1GB na płycie*
Waga: *2 kilogramy*
Termin: ***Japonia** 20 listopada 1998*
***USA i Europa** wrzesień - listopad 1999*
Systemy operacyjne: specjalna wersja **Windows CE** (Microfsoft), kompatybilna z Direct-X oraz **Dragon** (Sega)

VMS
Procesor: *8-bitowy*
Pamięć: *128 KB*
Waga: *45g*
Dźwięk: *PWM 1 kanał*
Wyświetlacz: *czarno-biały, 37mm x 26mm*
Rozdzielczość: *48x32*
Wielkość: *47mm x 80 mm x 16 mm*
Baterie: *jak do kalkulatorów*

PLOTKI

Dreamcast™

■ Nad grami na Dreamcast pracuje obecnie ponad 120 zespołów developerów, zaś Sega dostarczyła już ponad 1000 zestawów Developer's Kit służących do produkcji oprogramowania.

■ Zespół AM2, na czele którego stoi Yu Suzuki po raz pierwszy opracowuje grę nie na automaty, ale bezpośrednio na konsolę Dreamcast. AM2 stworzyli między innymi VF3.

■ Na niedawnej konferencji prasowej Capcom Mr. Okamoto, autor serii RESIDENT EVIL wspomniał, że o ile RE3 będzie wydany na PlayStation, część czwarta pojawi się już na Dreamcast. W branży mówi się, że Capcom całkowicie przesiądzie się na Dreamcast i wypluje wreszcie konersję STREET FIGHTER 3.

■ Znamy już kilka europejskich zespołów, opracowujących nowe gry na DC:
- ***No Cliche***
znani dawniej jako Adeline Software, autorzy m.in. LITTLE BIG ADVENTURE
- ***Red Lemon***
autorzy ACTUA SOCCER 2, którzy odłączyli się od firmy Gremlin Interactive
- ***Bizzare Creations***
pracujący dla Psygnosis autorzy serii FORMULA 1 na PSX
- ***Argonaut***
supergrupa pracująca do niedawna dla Nintendo - autorzy STARFOX
- ***Appaloosa***
jeden z najstarszych teamów w tym biznesie, stworzyli między innymi ECCO THE DOLPHIN.

■ Podstawowa rozdzielczość graficzna Dreamcast to 640x480, zaś przy renderingu 3 milionów polygonów konsola wyciąga 60 klatek animacji na sekundę.

■ Procesor Hitachi Sh4 300 zastosowany w konsoli jest blisko 4 razy potężniejszy niż Intel Pentium II 300 MHz.

■ Z danych wynika, że pod względem mocy graficznej Dreamcast przewyższa PSX w stosunku blisko 25/1.

Raport z E3!

Electronic Entertainment Expo '98

W tym miesiącu dział zapowiedzi został całkowicie zdominowany przez raport specjalny z wystawy ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 98 w Atlancie. Postanowiliśmy nie koncentrować się na kilku specyficznych tytułach, tylko przedstawić pokrótce wszystko to, co widzieliśmy. Poznacie więc pełną linię produkcyjną wszystkich większych firm na rok 1998 i początek 1999, oczywiście w towarzystwie jeszcze ciepłych screenshotów. O tych właśnie grach będziemy pisać przez nadchodzące pół roku, a co najważniejsze - w te gry właśnie będziemy wszyscy grać. Obok zaś przedstawiamy listę naszych faworytów - inaczej mówiąc tych gier załoga n+ pragnie najbardziej na świecie. Nasze pierwsze wrażenia określiliśmy gwiazdkami - od jednej do trzech, przy czym kolor czerwony oznacza absolutnego killera.

Dobre, ale nie wystarczająco

TOMB RAIDER 3
Kolejna część, na pierwszy rzut oka niewiele nowego. Ale do świąt wszystko się może zdarzyć, może zobaczymy chłopaka pani Croft?

CRASH BANDICOOT 3
Identycznie jak w przypadku TR3. Wygląda pięknie, ale to w dalszym ciągu to samo bieganie w górę i w dół. Co z tego, że w epizodach pojawi się siostra Crasha?

TEKKEN 3
Okay, zła rubryka. T3 jest super, ale mieliśmy na myśli gry, w które dopiero będzie można pograć. A w T3 już można, wprawdzie w wersję importowaną, ale zawsze. Z PARASITE EVE to już inna sprawa - bariera językowa w wersji japońskiej jest niestety nie do obejścia.

MEDIEVIL
Ileż można zwlekać z tym tytułem? Za pół roku wspaniała technologia graficzna będzie przestarzała, a Sony w dalszym ciągu go nie wydaje.

HEART OF DARKNESS
Ta gra jest w produkcji od sześciu lat. Jest staroszkolna i śliczna, ale z roku na rok coraz bardziej traci na miodności.

SEGA
Sega oprócz gier na PC i automatów pokazała dwie gry na Saturna: BURNING RANGERS i SHINNING FORCE 3. Tylko dwie nowe gry naprawdę świadczą o śmierci Saturna. Nowa konsola była nieobecna na E3, ale przeczytacie o niej na stronie obok. Może za rok...

Najlepsze gry na E3

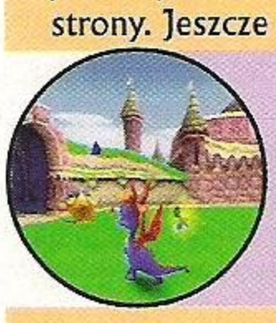
Oczywiście naszym zdaniem. Nie bierzcie sobie do serca kolejności, w jakiej występują - choć METAL GEAR SOLID w naszym rankingu lokuje się zdecydowanie na pierwszym miejscu.

Metal Gear Solid
Konami, PlayStation

Wreszcie mogliśmy przekonać się na własne oczy jak wygląda MGS. Sprawa jest prosta - wygląda wstrząsająco. A gra się w niego rewelacyjnie. Miejmy nadzieję, że ujrzymy go w Europie przed końcem roku.

Legend of Zelda 64
Nintendo, Nintendo 64

Nowe dzieło mistrza Miyamoto demonstruje całkiem potężne możliwości Nintendo 64. Najważniejszy jednak jest miód, który po prostu tryska na wszystkie strony. Jeszcze usłyszycie o tym tytule.



Spyro the Dragon
Sony, PlayStation

Niespodzianka - platformówka, której producentem jest autor obu przygód Crash'a. Tylko, że tutaj gracz ma pełną swobodę ruchów, niczym w klasycznym platformerze 3D. Piękna i kolorowa grafika.

Banjo - Kazooie
Rareware, Nintendo 64

Banjo to prawdziwy Mario-killer. Naszym zdaniem ta gra ma największe szanse zdetronizować dumnego Hydraulika 64. Poza tym pomysły autorów przyprawiają o zawrót głowy. Ptak i miś związani sznurem?!

Final Fantasy VIII
Square, PlayStation

Ta gra właściwie nie powinna się jeszcze tu znaleźć - na konferencji prasowej Square widzieliśmy jedynie krótki, trwający dokładnie 71 sekund filmik. Ale to, co było tam pokazane, dokładnie rozwiało nasze wątpliwości.

Turok 2
Acclaim, Nintendo 64

Druga część hitu z N64 pokazywana była jedynie za zamkniętymi drzwiami. Udało nam się tam wślizgnąć, a to, co zobaczyliśmy, każe umieścić nam tę grę na naszej liście najlepszych. Szybciej, ładniej, lepiej.

Legacy of Kain: Soul Reaver
Crystal Dynamics, PlayStation

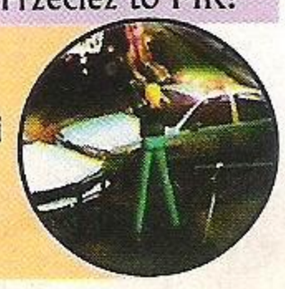
Jeśli na PlayStation pojawi się tytuł, który będzie mógł rywalizować z ZELDA 64, to będzie nim właśnie druga część LEGACY OF KAIN. Prześliczny i bardzo mroczny action-RPG, przed którym długa droga do sklepów.

Perfect Dark
Rareware, Nintendo 64

Ponieważ Nintendo utraciło licencję na gry z Bondem na rzecz MGM, autorzy GOLDENEYE pracują obecnie nad futurystycznym techno-shooterem opartym właśnie o sprawdzoną technologię Złotego Oka. Super.

Mortal Kombat 4
Midway, PlayStation & Nintendo 64

Konwersja na PlayStation i Nintendo 64 zachowuje wszystko to, co miał automat - szybkość, brutalność i dobrą trójwymiarową grafikę. Choć MK4 nie przyćmi TEKKEN 3, szykuje się dobra zabawa. Przecież to MK!



Parasite Eve
Square, PlayStation

Pracujący dla Square graficy renderują już filmy o jakości produkcji z Hollywood, a PARASITE EVE jest tego najlepszym przykładem. Animowane scenki wyglądają po prostu rewelacyjnie i biją wszystko, co było do tej pory.

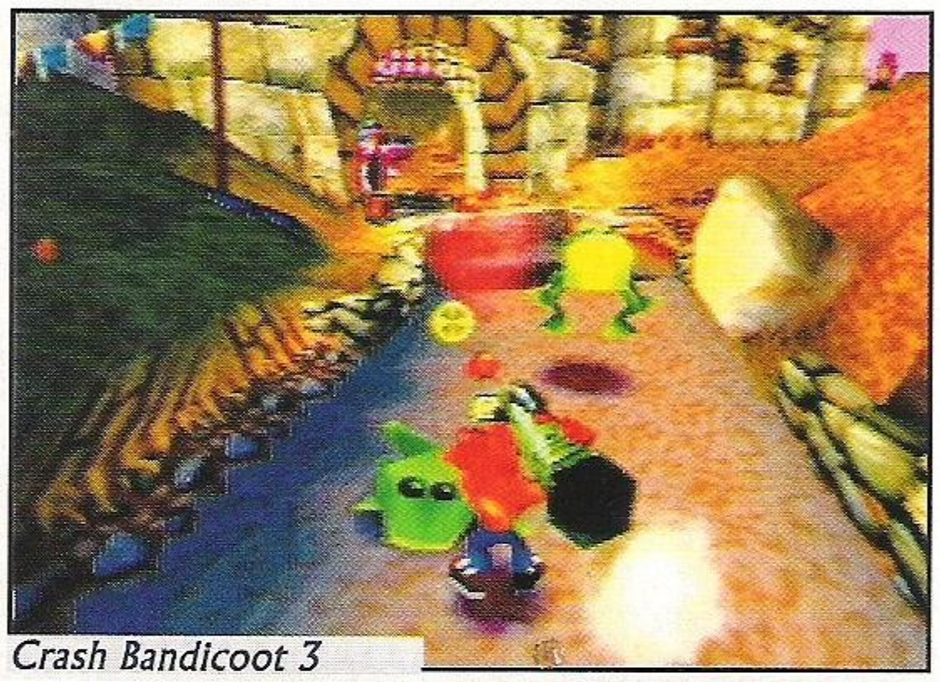
Sony Computer Entertainment

TYTUŁ	KONSOLA	GATUNEK	WRAŻENIA
Crash Bandicoot 3	Psx	2 1/2D platformer	***
Spyro the Dragon	Psx	3D platformer	***
Bust-A-Groove	Psx	muzyczna	***
Cool Boarders 3	Psx	sportowa	*
Pet In TV	Psx	tamagotchi	*
Popcorn	Psx	logiczna	**
Spice World	Psx	muzyczna	**
Medievil	Psx	przygodowa	***
Fifth Element	Psx	przygodowa	**
Brave Fencer Musashiden	Psx [Square]	action-rpg	***
Parasite Eve	Psx [Square]	rpg	***
Xenogears	Psx [Square]	rpg	***
Bushido Blade 2	Psx [Square]	fighter	**
Tekken 3	Psx [Namco]	fighter	***
Pac-Man 3D	Psx [Namco]	3D platformer	**
Tales of Destiny	Psx [Namco]	rpg	*

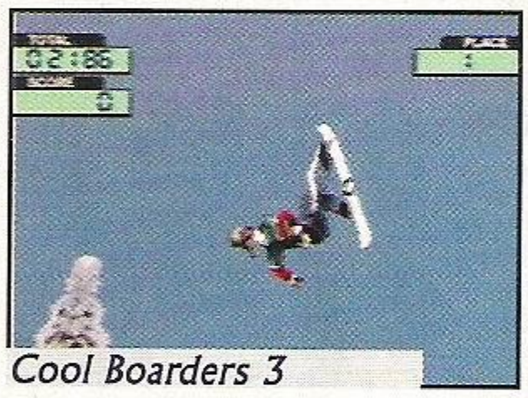
Spyro the Dragon

W przypadku Sony sytuacja jest nieco zagmatwana - w Europie koncern wydaje nie tylko swoje gry, ale także produkty innych developerów. Jako przykład niech posłużą tu takie firmy jak Square czy Namco. Postanowiliśmy zgrupować je pod jednym dachem, aby nie wprowadzać niepotrzebnego zamętu.

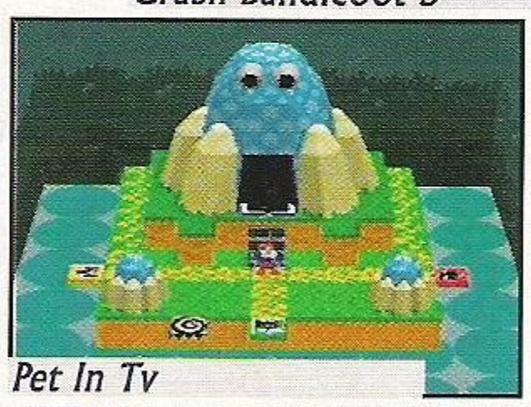
Olbrzymia wystawa Sony wypełniona była po brzegi konsolami i telewizorami - wszystkie gry można było przetestować, zaś czuwający z boku ludzie z obsługi natychmiast pytali o wrażenia. To oznacza, że koncern stara się czuwać nad jakością swoich produktów i interesuje ich opinia nas - graczy. Na pierwszy ogień idzie CRASH BANDICOOT 3, w którym do niezmordowanego szczura preriowego dołączy jego siostra z długimi blond włosami. Gra jest jeszcze piękniejsza niż poprzednie części - ostrzejsza i coraz bardziej kolorowa grafika, płynniutka animacja i świetny dźwięk wprost nie pozwalają oderwać się od pada. Ale to wciąż ten sam pseudo-trójwymiarowy CRASH - nowe atrakcje, które zaobserwowaliśmy to, nurkowanie w morskich odmętach i strzelanie jabłkami z bazooki. Autorzy rozmyślają właśnie nad wprowadzeniem w pełni trójwymiarowych poziomów i miejmy nadzieję, że im się to uda. Za to małą niespodzianką okazuje się być gra SPYRO THE DRAGON, autorstwa producenta poprzednich dwu części przygód CRASH'a. To równie piękna i kolorowa platformówka, ale w pełni trójwymiarowa, co znacząco wpływa na jej miodność. Bohaterem gry, jak sam tytuł wskazuje, jest mały smok - postać bardzo fajna, z pewnością spodoba się graczom. COOL BOARDERS 3 opracował zupełnie inny zespół niż pierwsze dwie części, co widać natychmiast już po kilku sekundach gry. Nie wyszło to grze na dobre - snowboardowe szaleństwo straciło sporo na miodności, ale to drobiazg, bo nowych symulatorów śnieżnej dechy na PSX widzieliśmy chyba z pięć, a któryś z nich musi być przecież dobry. Z kolei SYPHON FILTER to wariacja na temat METAL GEAR SOLID w wykonaniu Sony - gracz wciela się w samotnego komandosa walczącego z terrorystami planującymi zarażenie ludzkości zabójczym wirusem. Kamera za plecami, grafika w czasie rzeczywistym - zapowiada się ciekawy produkt. Podobno trwają końcowe prace przy dwu oczekiwanych już od dawna produktach - MEDIEVIL i SPICE WORLD. Tego pierwszego chyba nie trzeba nikomu przedstawiać, dość powiedzieć, że gra wygląda równie dobrze jak rok temu, jest miodna, ale kolejne opóźnienie może być jej gwoździem do trumny. Za to SPICE WORLD to płytka poświęcona w całości angielskim gwiazdkom popu - oprócz wywiadów, dyskografii, teledysków i mnóstwa innych nieinteraktywnych rzeczy Sony proponuje zabawę w kręcenie teledysku z pięcioma szalonymi dziewczynami. Produkt zapowiada się bardzo fajnie. Kolejnym firmowanym przez Sony tytułem jest PET IN TV - rodzaj Tamagotchi, czyli zabawa w hodowanie wirtualnego zwierzaka. Dalej POPCORN, czyli gra logiczna o nieznanych nam bliżej zasadach, przykuwająca jednak oko kolorową i bardzo szczegółową grafiką. Na końcu zaś BUST-A GROOVE, czyli pierwszy prawdziwy klon PARAPPA THE RAPPER. Pod wpływem komend wydawanych przez gracza postacie tańczą w rytm bardzo fajnej muzyczki.



Crash Bandicoot 3

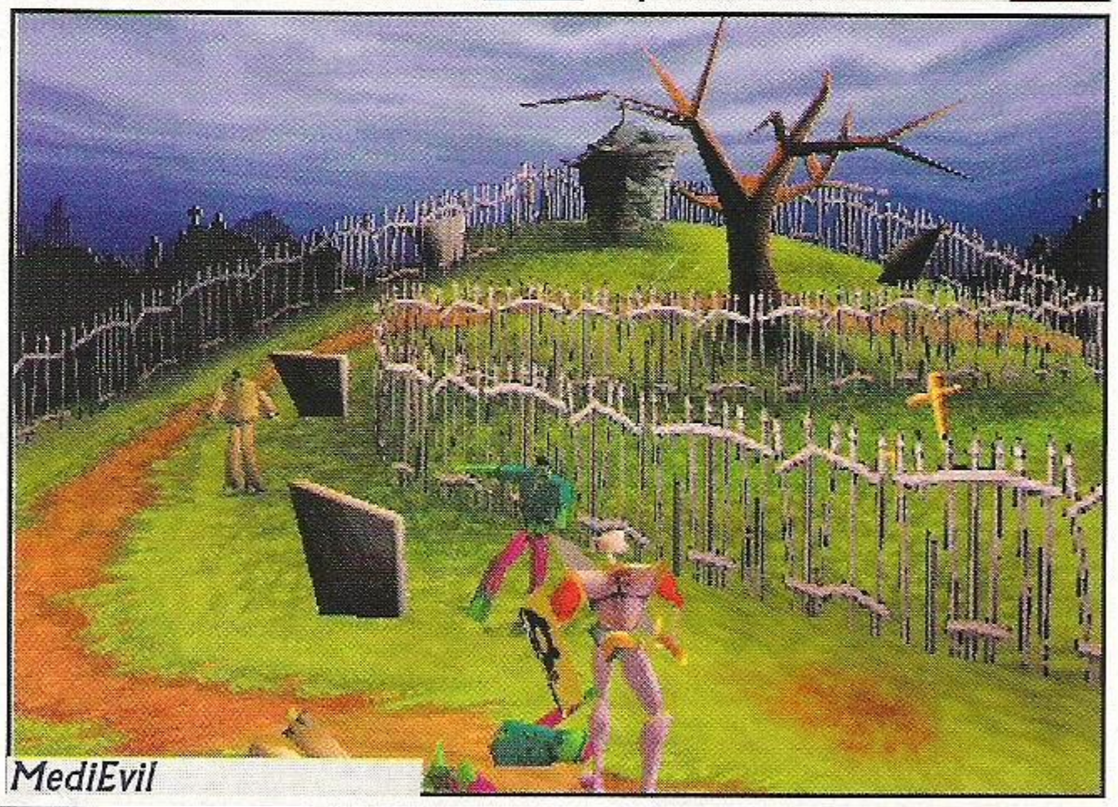


Cool Boarders 3

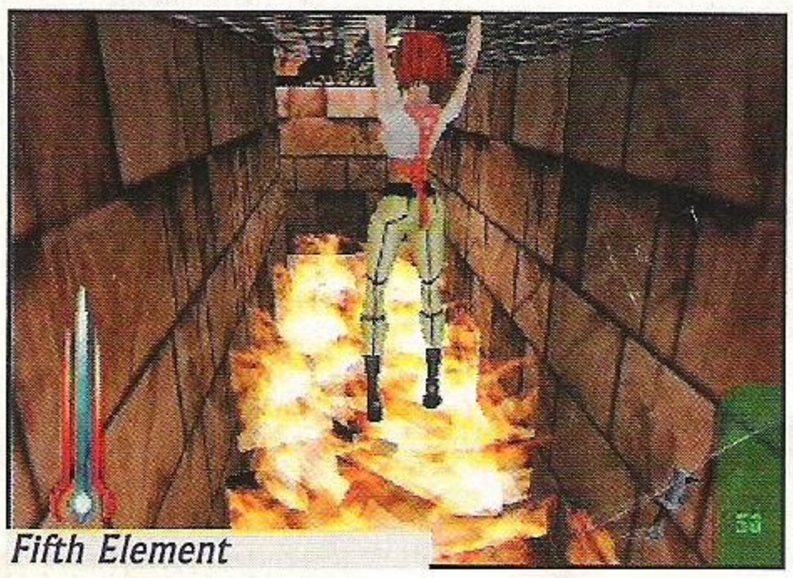


Pet In Tv

PopCorn



MediEvil

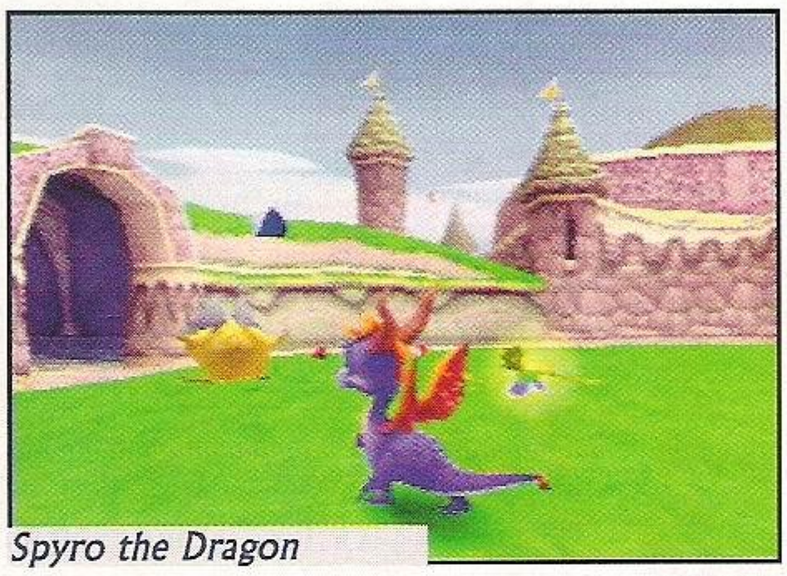


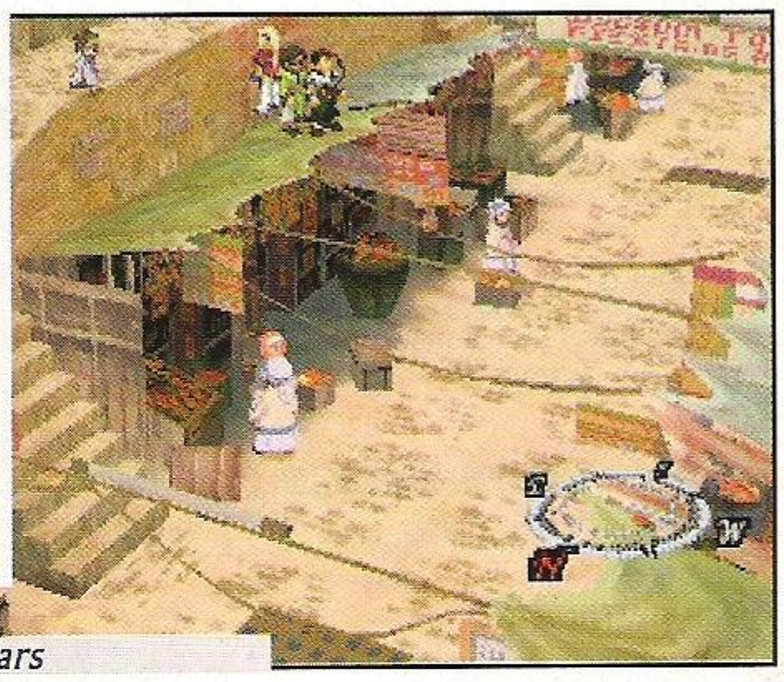
Fifth Element

Bust-A-Groove

Spice World

Crash Bandicoot 3

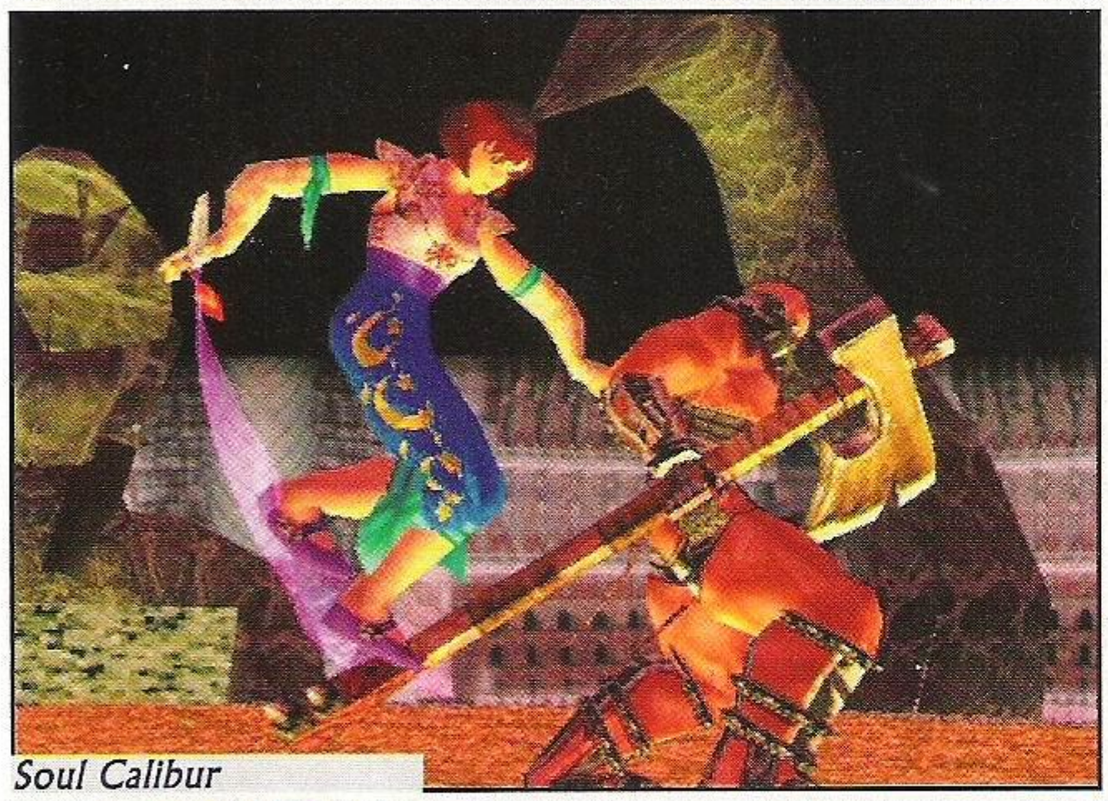

Spyro the Dragon


XenoGears

Oprócz tego jest jeszcze kilka gier napisanych przez innych developerów, a których dystrybucją w Europie zajmie się właśnie Sony. Między innymi FIFTH ELEMENT - gra bazująca na scenariuszu filmowym "Piątego Elementu" - jednego z najciekawszych obrazów SF minionego roku. Gra wygląda jak TOMB RAIDER, tylko że zamiast ponętnej Lary na ekranie poruszać się będzie nie mniej ponętna Leeloo, lub też zwalisty Korben. SquareSoft pokazał cztery gry przygotowane do wprowadzenia na rynek amerykański i europejski tuż po wakacjach. Pierwszym tytułem jest BUSHIDO BLADE 2, o którym wszystko już wiecie. PARASITE EVE to mieszanka FFVII i RESIDENT EVIL oprawiona w filmy o rewelacyjnej jakości. Choć wbrew zapowiedziom całość nie pracuje w wysokiej rozdzielczości, jest na co czekać - gra stawia samotną policjantkę przeciwko hordom zmutowanych stworów. XENOGEARS to tradycyjna japońska gra RPG w dobrym tego słowa znaczeniu - tylko, że cała grafika renderowana jest na bieżąco w 3D. Bardzo fajnie przedstawia się także BRAVE FENCER MUSASHIDEN - typowy action-RPG (dużo elementów zręcznościowych, walki w czasie rzeczywistym), także w pełnym trójwymiarze. Na specjalnej konferencji prasowej szefowie Square zademonstrowali krótki, bo trwający 71 sekund filmik z FINAL FANTASY VIII, pokazujący zarówno scenki przerywnikowe, jak i fragmenty właściwej gry. Fantastyczne. Square zapowiedziało też dwa kolejne dema FFVIII dołączane do swoich produktów - wraz z PARASITE EVE gracze dostaną nieinteraktywny trailer, podczas gdy w pudełku z BRAVE FENCER MUSASHIDEN będzie znajdować się w pełni grywalne demo! Jest więc na co czekać... Namco pokazywało oczywiście TEKKEN 3. Wiadomo, jest super. Do tej pory sprzedano 2 miliony egzemplarzy w Japonii i milion w USA. Premiera w Europie - 1 września. Był także trójwymiarowy pac-man, nazwany przewrotnie PAC-MAN 3D. Ten platformer zapowiada się bardzo dobrze - kolorowa grafika w wysokiej rozdzielczości robi swoje. Za to RPG pod tytułem TALES OF DESTINY wygląda na potwornie przestarzałe i nie wiemy, czy ma jakiekolwiek szanse konkurować z najnowszymi produktami Square. Były też automaty. Niedokończona jeszcze (brakowało dwóch postaci) druga część SOUL BLADE zatytułowana SOUL CALIBUR jest super - automat działa na tej samej płycie co TEKKEN 3, mamy więc nadzieję na perfekcyjną konwersję. TIME CRISIS 2 na pewno nie zawiedzie fanów ostrego strzelania. Zaś w biurze prasowym usłyszeliśmy plotkę mówiącą o konwertowanym właśnie na PSX RAVE RACER.

Tekken 3

Crash Bandicoot 3


Soul Calibur

Pac-Man 3D

Parasite Eve

Syphon FIlter

Nintendo Entertainment

TYTUŁ	KONSOLA	GATUNEK	WRAŻENIA
F-Zero X	N64	wyścigi	**
1080 Snowboarding	N64	sportowa	***
Cruisin' World	N64	wyścigi	**
Legend of Zelda 64	N64	action-rpg	***
Kobe Bryant's NBA Courtside	N64	sportowa	**
Banjo-Kazooie	N64 [Rare]	3d platformer	***
Twelve Tales: Conker 64	N64 [Rare]	3D platformer	***
Perfect Dark	N64 [Rare]	3D first person	***
Bomberman Hero	N64 [Hudson]	2 1/2D platformer	*

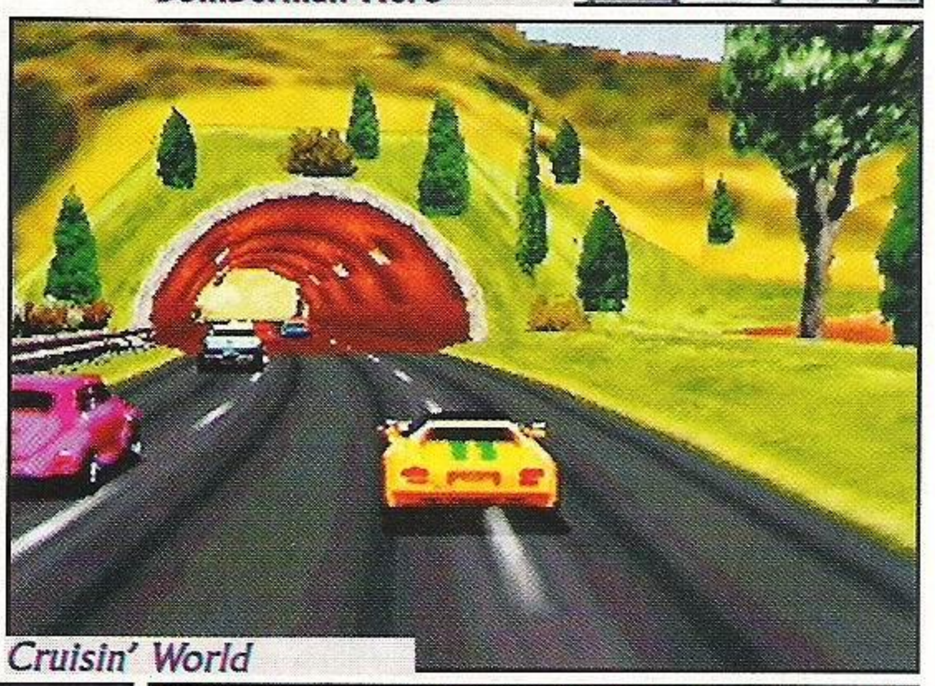
Legend of Zelda 64

Podobnie jak w przypadku Sony zgrupowaliśmy tu trzy firmy, które wydają gry na konsolę Nintendo 64 za pośrednictwem samego koncernu. Wystawę Nintendo można podsumować w trzech słowach - mało, ale dobrze. Wyświechtana niczym robotniczy waciak dewiza po raz kolejny znalazła zastosowanie na E3. To jeśli chodzi o gry, bo napęd magnetooptyczny N64DD niestety nie został pokazany zarówno w akcji, jak i za szybą, zaś szefowie Nintendo USA wątpią, czy kiedykolwiek zostanie on wprowadzony na rynek amerykański (a co dopiero mówić o Europie...). Nie ma się jednak czym przejmować, ponieważ już niedługo w slotach konsoli zagoszczą świeżutkie carty ze znakomitymi produkcjami Nintendo i Rareware. Już niedługo zaatakuje Shigeru Miyamoto ze swoim F-ZERO X, czyli futurystycznym wyścigiem zbliżonym nieco do serii WIPEOUT. F-ZERO X jest kolejnym remake znanego tytułu ze SNES'A, a najwyraźniej Mr. Miyamoto czuje się w tym temacie doskonale. Jest obiecany tryb multiplayer dla czterech osób - gra śmiga jak szalona, nie zwalnia ani na chwilkę i wygląda na bardzo miodną - bo graficznie nie plasuje się w czołówce najnowszych produktów. Cóż, zobaczymy. W trakcje wakacji pownien też pojawić się CRUISIN' WORLD - konwersja z automatów drugiej części popularnego wyścigu CRUISIN' USA. Na pierwszy rzut oka sequel poradził sobie ze wszytkimi niedoróbkami, które stały się udziałem pierwszej części i zapowiada się na niezłego racera skierowanego raczej do każdego, niż do specyficznej grupy odbiorców symulacji samochodowych. Nieco później, bo w listopadzie, ma wreszcie ukazać się w Europie 1080 SNOWBOARDING. Wierzcie nam - jest na co zbierać pieniądze, bowiem jest to jedna z najlepszych gier jakie widzieliśmy od początku 1998 roku. I wreszcie na gwiazdkę ma pojawić się najdłużej chyba oczekiwana gra na Nintendo 64 - LEGEND OF ZELDA 64. Uprzedzając wszystkie pytania odpowiadamy: jest to po prostu kolejne arcydzieło Miyamoto i przykład jego geniuszu. Nintendo 64 zostało stworzone po to, aby można na nim było zagrać w ZELDA 64. Ten action-RPG wygląda przepięknie i jest niesamowicie miodny - tutaj nie może być mowy o żadnej wpadce. Warte każdych pieniędzy.

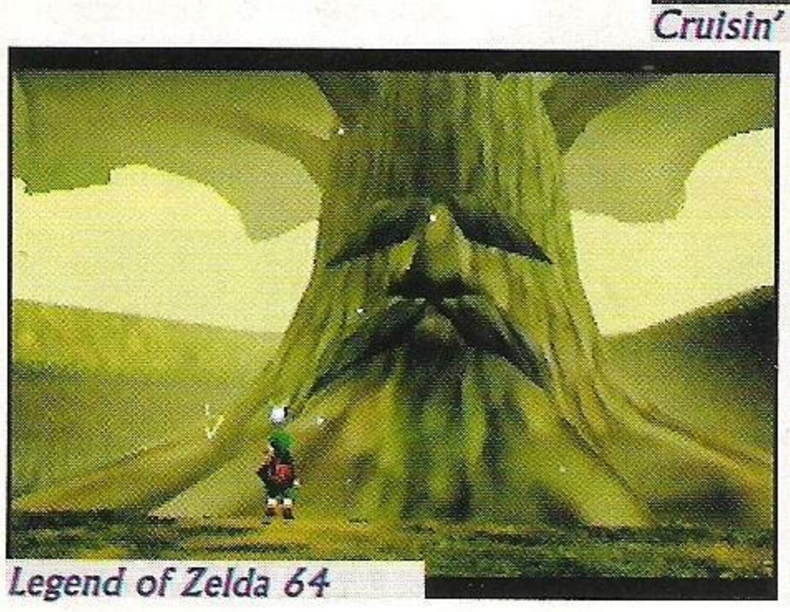
F-Zero X

Bomberman Hero

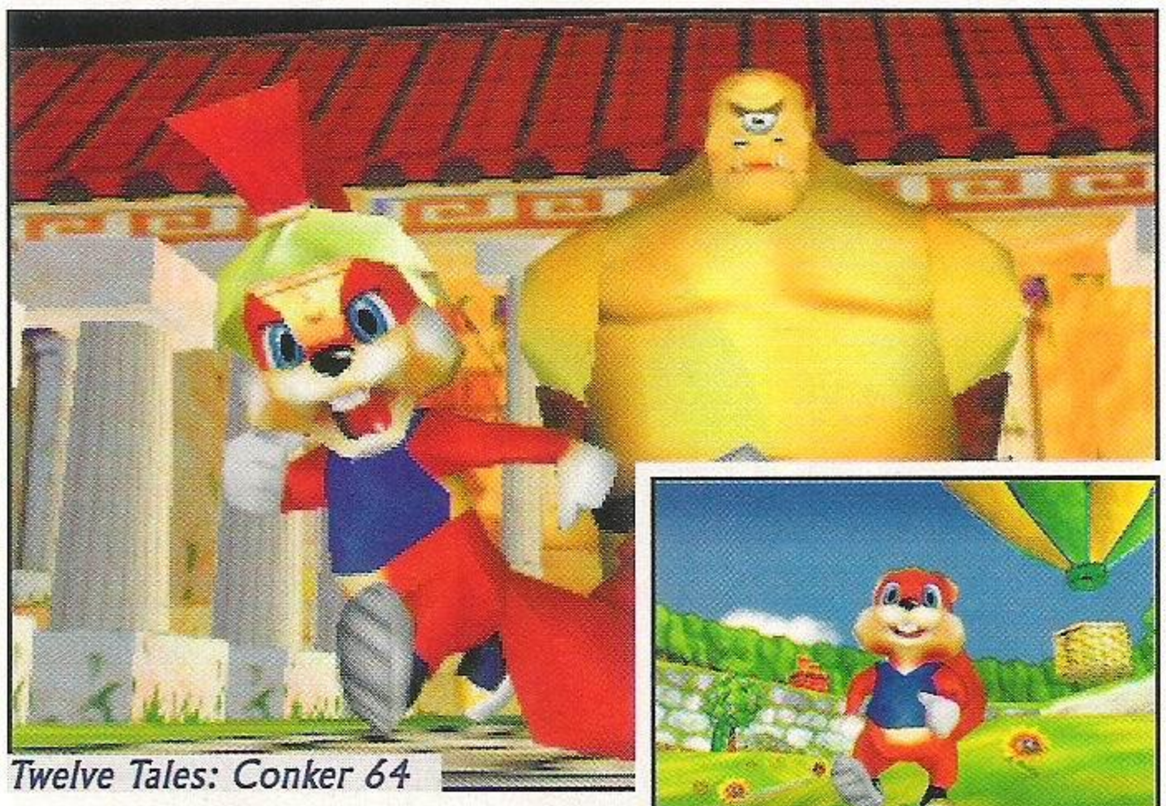
Nintendo nie radziłoby sobie tak dobrze w USA bez wsparcia firmy Rareware - autorów m.in. GOLDENEYE i DIDDY KONG RACING. Rare po raz kolejny pokazało swoje dwie cudowne, trójwymiarowe platformówki - BANJO-KAZOOIE i TWELVE TALES: CONKER 64 (znana poprzednio pod nazwą CONKER'S QUEST). Obie gry są prześliczne, tryskają humorem, kolorami i radością życia - z pewnością warto wypatrywać ich na półkach sklepów. Przy tym BANJO ma ambicje pobić MARIO 64 swoim stopniem komplikacji grafiki, questów i zwariowanych pomysłów autorów (i na pierwszy rzut oka BANJO po prostu wystrzeliwuje w kosmos!), podczas gdy CONKER jest przeznaczony zdecydowanie dla młodszej części graczy, a bohaterem gry jest słodziutka aż do granic przyzwoitości, uśmiechnięta wiewiórka w trampkach. BANJO-KAZOOIE ma ukazać się 30 czerwca, a CONKER we wrześniu. Na koniec Rare zaprezentowało na specjalnym pokazie następcę GOLDENEYE 007 - grę pod tytułem PERFECT DARK. Akcja gry rozgrywa się w przyszłości, zaś rolę Bonda przejęła kobieta-superszpieg Joanna Dark. Gra wygląda rewelacyjnie - engine GOLDENEYE został odpowiednio unowocześniony i przyspieszony. W pełni trójwymiarowi przeciwnicy są inteligentniejsi, można korzystać z przeróżnych wehikułów (np. futurystycznej odmiany motocykla). Poza tym czuć tu ewidentnie fascynację filmem "Blade Runner", co nas specjalnie nie dziwi - też jesteśmy nim zafascynowani. Kiedy będziemy mogli w nią zagrać? Przedstawiciele firmy mówią, że autorzy dołożą wszelkich starań, aby gra pojawiła się jeszcze w tym roku.


Cruisin' World

Hudsonsoft odpoczywa po DUAL HEROES wydając drugą część przygód wesołego Bombera, która jednak ma niewiele wspólnego z serią. BOMBERMAN WORLD to pseudo-trójwymiarowa platformówka, która nie zrobiła na nas większego wrażenia. Ot, zwykłe bieganie, skakanie i rzucanie bombek na głowy wszystkich przeciwników. Wstrząsający jednak jest fakt, że BOMBERMAN WORLD nie posiada w ogóle trybu multiplayer! Kolejną niespodzianką targów była prezentacja nowych urządzeń peryferyjnych do GameBoya, ale o tym już na sąsiedniej stronie. W każdym razie "Wielkie N" pokazało naprawdę kopiące gry!

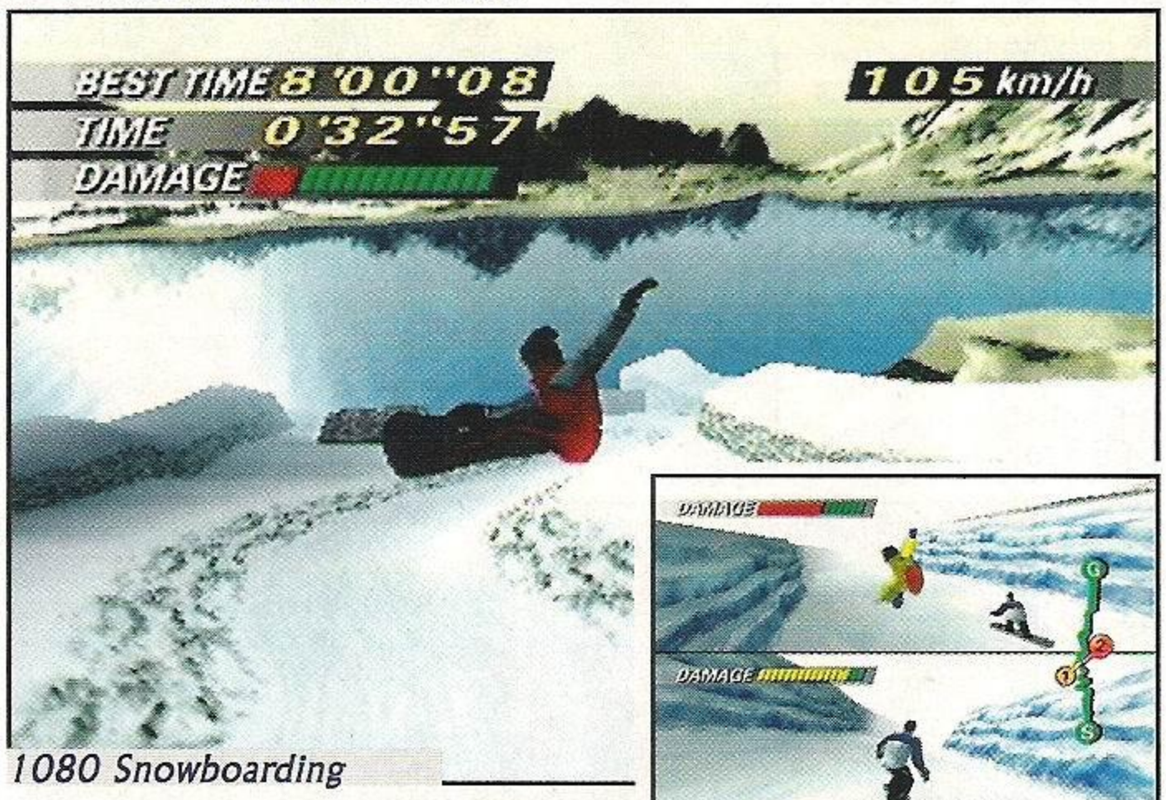

Legend of Zelda 64

Legend of Zelda 64



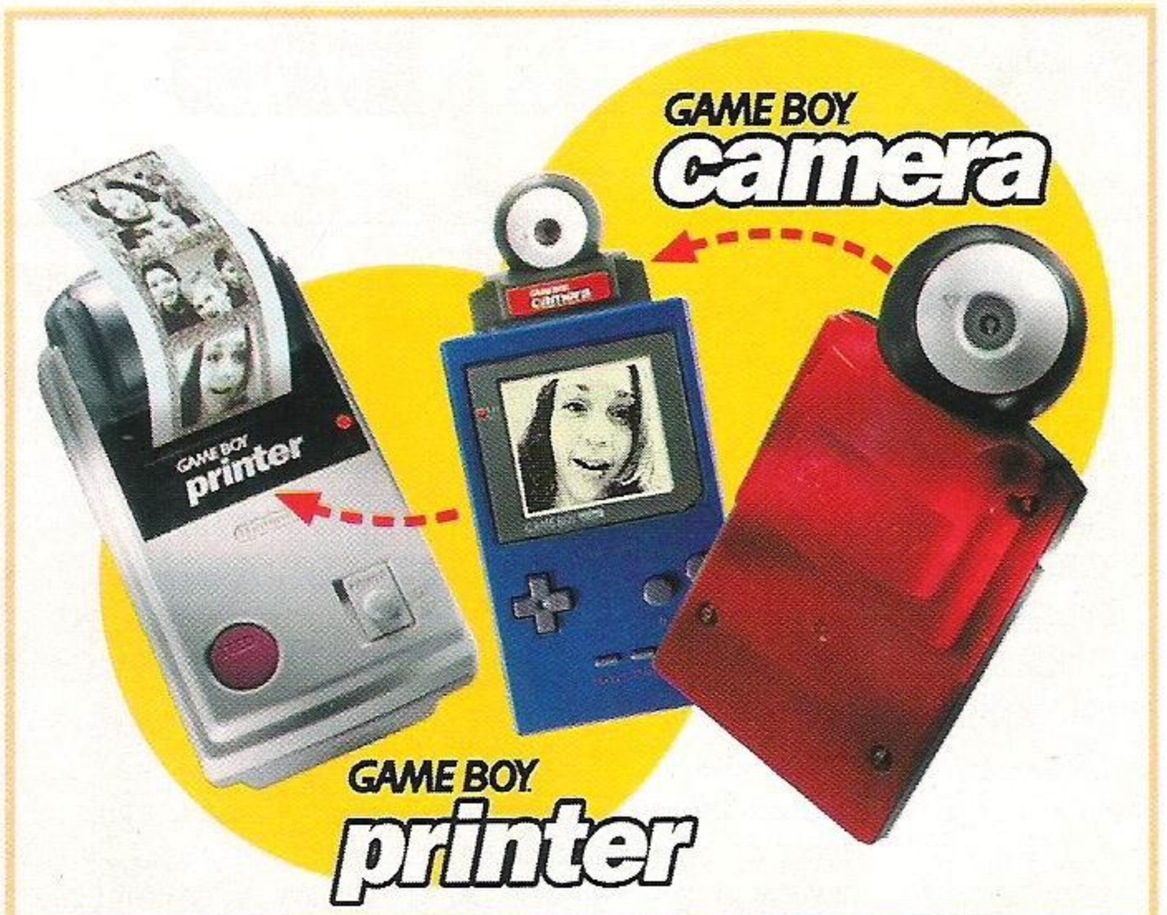
Twelve Tales: Conker 64

Perfect Dark

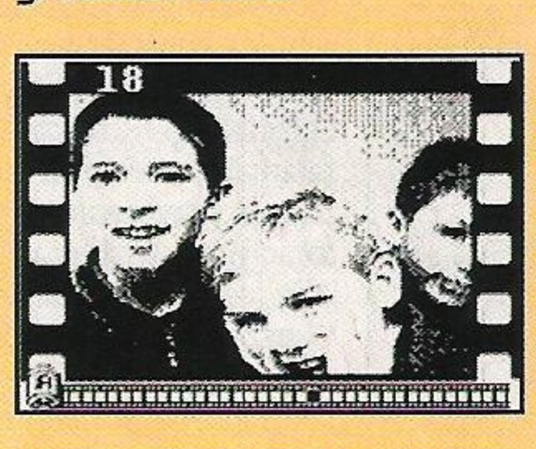


1080 Snowboarding

Banjo-Kazooie

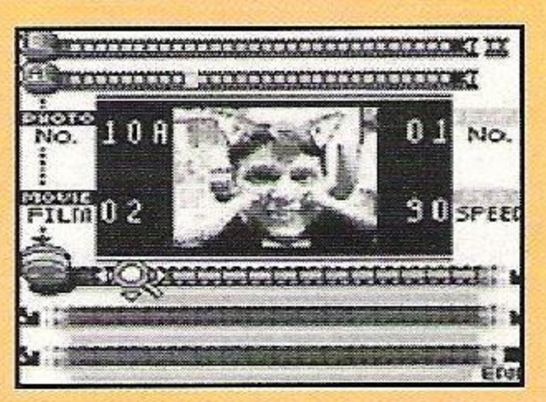


Na początku także myśleliśmy, że to żart. Ale to nie jest żart - kamera i drukarka do GameBoya powinny pojawić się w sklepach zaraz po wakacjach, a najpóźniej przed grudniem 1998.



Do kamery dodawany jest specjalny cart, na którym przechowywane są zdjęcia. Urządzenie mocuje się na górze GameBoya, można też nieznacznie kręcić obiektywem. Potem wystarczy nacisnąć przycisk i GameBoy zapisuje zdjęcie.

Ale na tym nie koniec, dopiero teraz zaczyna się zabawa. Na przykład można pstryknąć sobie kolejno 30 zdjęc z różnymi minami i stworzyć z nich animację korzystając ze specjalnego programiku, który znajduje się na carcie.

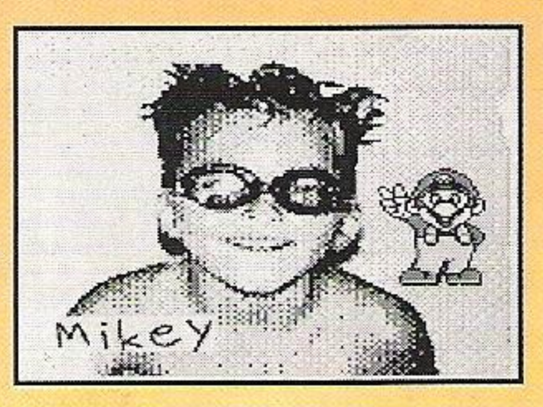


Można także dzięki odpowiednim narzędziom wpasować twarz jako obiekt w kilku prostych grach znajdujących się w zestawie. Tutaj mniej więcej widać, jak to działa.

To ciągle nie wszystko, co potrafi ten zestaw. W pakiecie można znaleźć także program muzyczny, który umożliwia miksowanie dwóch tracków audio, czyli np. perkusji i klawiszy. Oczywiście DJ może mieć twarz użytkownika!

Program graficzny pozwala na dowolne modyfikowanie zdjęć - można dorysować komuś wąsy, czy też rogi. Można też korzystać z bogatej biblioteki gotowych rysuneczków, które z łatwością dają się wpasować do zdjęcia.

Całość można zapisać na carcie (pojemność - ok. 32 zdjęcia), lub też wydrukować na niewielkiej drukarce "Pocket" na zwykłym papierze, bądź na samoprzylepnym. Najprostszy sposób na bycie sławnym, czyli oklejenie osiedla naklejkami z własną podobizną.



Psygnosis

TYTUŁ	KONSOLA	GATUNEK	WRAŻENIA
Contract	Psx	strzelanina 3D	**
Formula 1 98	Psx	wyścigi	***
O.D.T.	Psx	action-adventure	***
PFA Soccer Manager	Psx	strategiczna	*
PRO 18 World Tour Golf	Psx	sportowa	*
Psybadek	Psx	wyścigi	***
WipeOut 64	N64	wyścigi	***
Global Domination	Psx	strategiczna	**
Attack of the Saucerman	Psx	3D platformer	**
Colony Wars Vengeance	Psx	strzelanina 3D	***

Colony Wars Vengeance

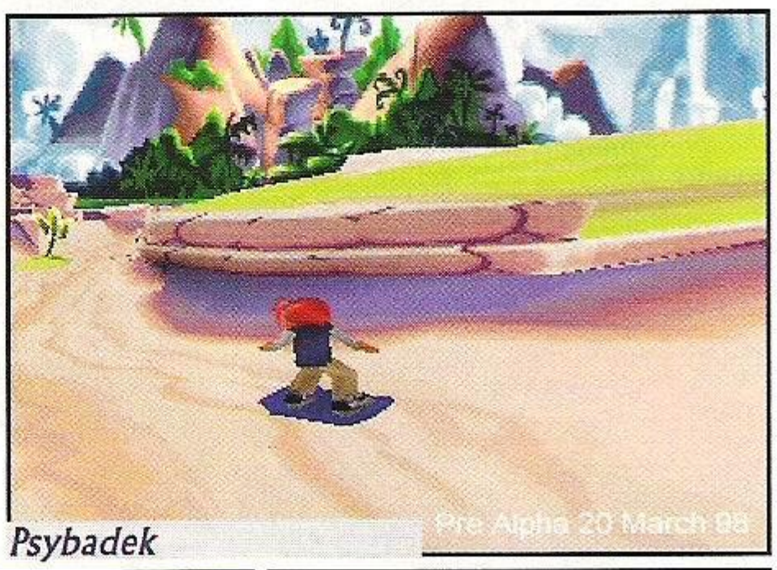
WIPEOUT 64, udana 64-bitowa konwersja jednej z najlepszych gier na PSX-a, to prawdziwe wyzwanie dla tracącej ostatnio uznanie w oczach graczy i krytyków firmy. Ostatnie tytuły wydawane przez Psygnosis nie szokowały niczym, może oprócz gigantycznych kampanii reklamowych mających owe gry rozsławiać. Do 15 pojazdów na jednym torze, pięć różnych broni, 6 tras, możliwość gry do czterech osób w trybie split screen, kompatybilność z RumblePack... Mafijne porachunki to temat tak popularny w branży filmowej, że prawdopodobnie wszyscy ludzie świata gier zupełnie nie biorą go pod uwagę. I pewnie w błogim stanie braku gier o gangsterach i ich ciemnych sprawach nie mieliby posiadacze PSX-a pojęcia nadal, gdyby nie pewien detal - śmierć sześciu grubych ryb z rodziny Coluscha. Śmierć owa stała się motywem gry CONTRACT. Jako wynajęty przez ostatniego żyjącego członka potężnej rodziny zabójca kontraktowy staniesz do nierównej walki, mając do dyspozycji 50 środków zagłady. Miejscem będzie Chicago. Czasem - rok 1973. A muzyczka będzie sobie Acid Jazzem. ELIMINATOR to połączenie racera, arcade'a i shootera. Prawdopodobnie nad tym zdaniem załamałby ręce profesor Miodek, ale trudno. Gracz zostaje wsadzony do pojazdu, do pojazdu zostaje przyczepiona bomba z zapalnikiem czasowym i zaczyna się zabawa. Jeżdżąc po kolejnych torach należy zbierać przedłużenia czasowe, pokonywać wrogów itd. Produktem zapowiadanym jako jedyny posiadający licencję FIA Formula One World Championship, ma być FORMULA 1 98. W grze uwzględniono wszystkie teamy występujące w 1998 roku, gości z pit stopu uchwyconych przy pomocy motion capture oraz absurdalnie duże prędkości na zakręcie. Słowem - Formuła 1. Jakby próbą pokazania, ze ELIMINATOR nie jest jedynym mieszańcem w tegorocznych zapowiedziach Psygnosis jest przykład GLOBAL DOMINATION. Trójwymiarowa strategia + gra wojenna + arcade'owy shoot'em up... Brzmi to dosyć karkołomnie, ale jest zgodne z tym co mówili twórcy gry. Kolejnym tytułem, w którym zadanie gracza ogranicza się jedynie do uratowania całego świata, jest O.D.T. (lub jak kto woli OR DIE TRYING) Jest to tpp, shooter w którym można wybierać spośród czterech postaci - pod względem wykonania przypomina nieco MDK. Jest bardzo szybki, groźny i mroczny i bardzo solidnie zrealizowany. Postacie ewoluują w czasie gry, ich umiejętności i sprawność rosną - taki (skoro już idziemy z trendem mieszanek) RPGo-shooter. PRO 18 WORLD TOUR GOLF to gra spod znaku kija i beretu. Ma oferować trzy trasy, oryginalnych zawodników, motion capture, komentarz. To, co każdy golf. Natomiast nie to, co każdy platformer, oferuje zapowiadana już od dawna gra PSYBADEK. Wystarczy chociaż spojrzeć na imię jednego z bohaterów - Xako. Gra oferuje możliwość swobodnego poruszania się po całym growym świecie i to w pełnym trójwymiarze. Latając na antygrawitacyjnym dek-boardzie i odwalając najbardziej odważne tricki należy w końcu pokonać wszystkich bossów i triumfalnie wyłączyć konsolę. Na koniec kontynuacja świetnego CW - COLONY WARS VENGEANCE, manager piłkarski PFA Soccer Manager oraz trójwymiarowa platformówka o wszytsko mówiącym tytule ATTACK OF THE SAUCERMAN.

Attack of the Saucerman

Contract

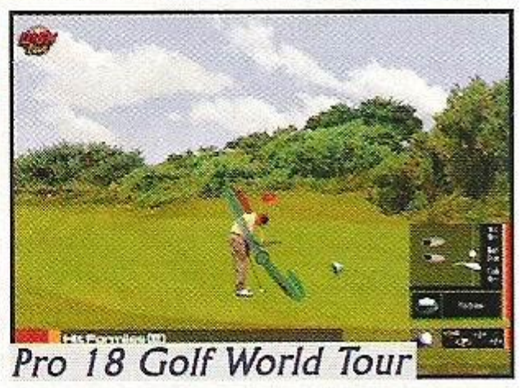
Eliminator

Global Domination

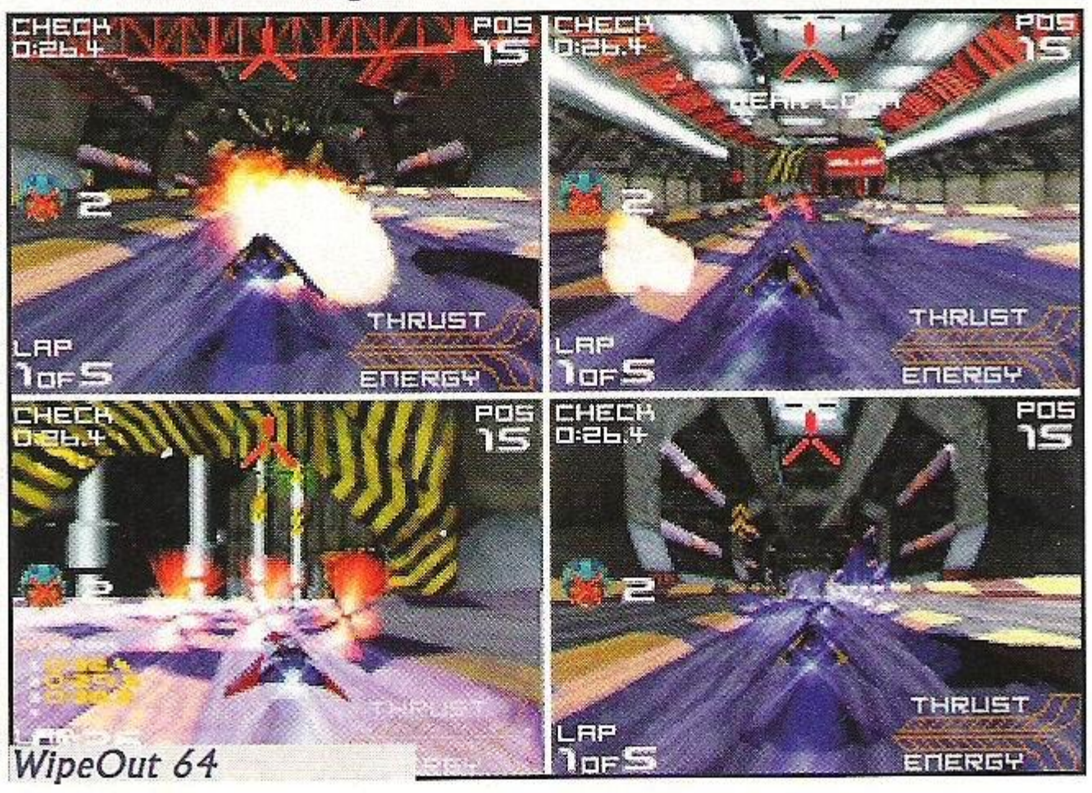


Psybadek

PFA Soccer Manager



Pro 18 Golf World Tour



WipeOut 64

Konami

TYTUŁ	KONSOLA	GATUNEK	WRAŻENIA
Azure Dreams	Psx	rpg	**
Metal Gear Solid	Psx	action-adventure	***
Castlevania 64	N64	3D platformer	**
Hybrid Heaven	N64	action-adventure	**
International Superstar Soccer 98	Psx/N64	sportowa	***
Kensei - The Sacred Fist	Psx	fighter	*
Poy Poy 2	Psx	zręcznościowa	**
Silent Hill	Psx	action-adventure	***
Survivor: Day One	N64	action-adventure	**
G-Shock	Psx	zręcznościowa	**
C: The Contra Adventure	Psx	strzelanina	***

Metal Gear Solid

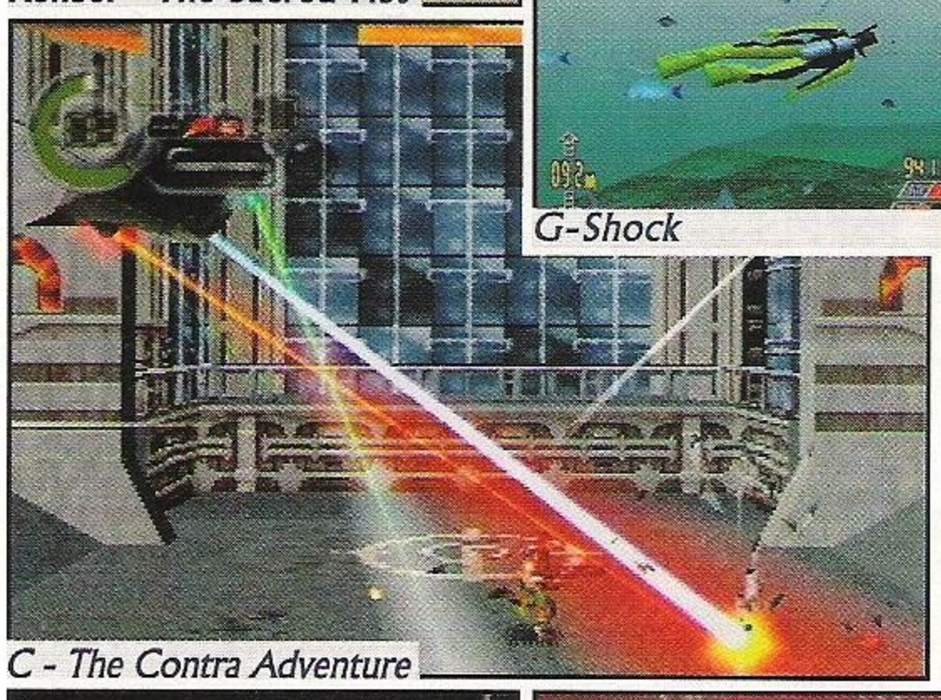
Wszyscy indywidualiści i wiecznie narzekający na najchłodniejsze tytuły gracze wreszcie mogą odetchnąć. Zaprezentowane na stoisku Konami playable demo METAL GEAR SOLID wygląda na prawdziwego króla nadchodzących zwartym szeregiem gier. Tym samym ludzie ci mogą kręcić nosem i wybrzydzać na jedną z najbardziej zaawansowanych technologicznie gier, skierowaną (po raz pierwszy chyba oficjalnie) do ludzi w wieku 20-25 lat. Konami jest firmą pragnącą trzymać rękę na pulsie i oprócz murowanego przeboju o przygodach Solid Snake'a proponuje również RPG-a AZURE DREAMS (gdzie lokacje wewnątrz zwiedzanego przez gracza lochu są każdorazowo generowane losowo). Dodatkowym smaczkiem ma być możliwość hodowania własnych krwiożerczych demonów ze znajdywanych po drodze jaj. Z kolei do graczy, których urzekała możliwość ganiania po lochach pełnych wampirów, strzyg i innych pomiotów szatana, kierowana jest rozdęta do wymiarów 3D - CASTLEVANIA 64 (jedenasta już w serii). Ma oferować to wszystko, co spopularyzowało oryginalnego platformera 2D na szaraku - oraz parę dodatków na miarę N64. Czym jest CONTRA nie trzeba chyba nikomu tłumaczyć. Znany wielu osobom nawet z Pegasusa hardcore'owy shooter doczekał się swojego 3D, nowych broni i mnóstwa bajerów, ale w duchu wciąż będzie tym samym mordercą kciuka nie odrywającego się od fire'a. G-SHOCK, pomimo że brzmi jak nader niedyskretna kryptoreklama dosyć modnej ostatnio serii gigantycznych busol Casio, jest tylko kolejnym podwodnym shooterem w tradycji TREASURES OF THE DEEP. Z kolei HYBRID HEAVEN to futurystyczna gra z pogranicza RPG-a i gry typu action adventure. Pełna zmutowanych bestii opanowujących powoli wielkie ziemskie miasta oraz mięśni głównego bohatera Jacka Sladera ma być okraszona ładnymi animacjami i... ładnymi animacjami. Brak możliwości wyżycia się w naprawdę dobrej piłce nożnej, która ma szanse zamieszać w kategorii gał mniej więcej tak jak METAL GEAR SOLID we wszystkich innych dziedzinach, wynagrodzi wszystkim ISS PRO'98. Listę zapowiadanych przez Konami tytułów zamykają - KENSEI (dość średnie mordobicie), ukochana w Japonii kontynuacja jednego z najlepiej sprzedających się tam tytułów, stanowiącego twórcze rozwinięcie multiplayerowych zalet BOMBERMAN'a z walkami do czterech graczy na ekranie czyli POY POY 2, horror przygodowy z serii "ludność całego miasteczka znika, a ty musisz zorientować się gdzie, bo oprócz nich wyparowała twoja córka" pod tytułem SILENT HILL oraz przygodówa SURVIVOR. Gracz bierze na siebie rolę istoty uwięzionej w tonącym na obcej planecie (i w obcym oceanie!) statku kosmicznym. Musi (przy pomocy wachlarza sporych umiejętności) wydostać się z niego, pokonać złowrogą rasę Freyn oraz uratować swą partnerkę.
Konami over and out.

Iss Pro 98

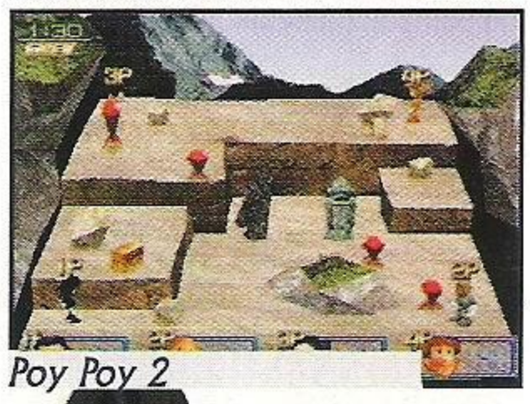
Castlevania 64

Kensei - The Sacred Fist

G-Shock



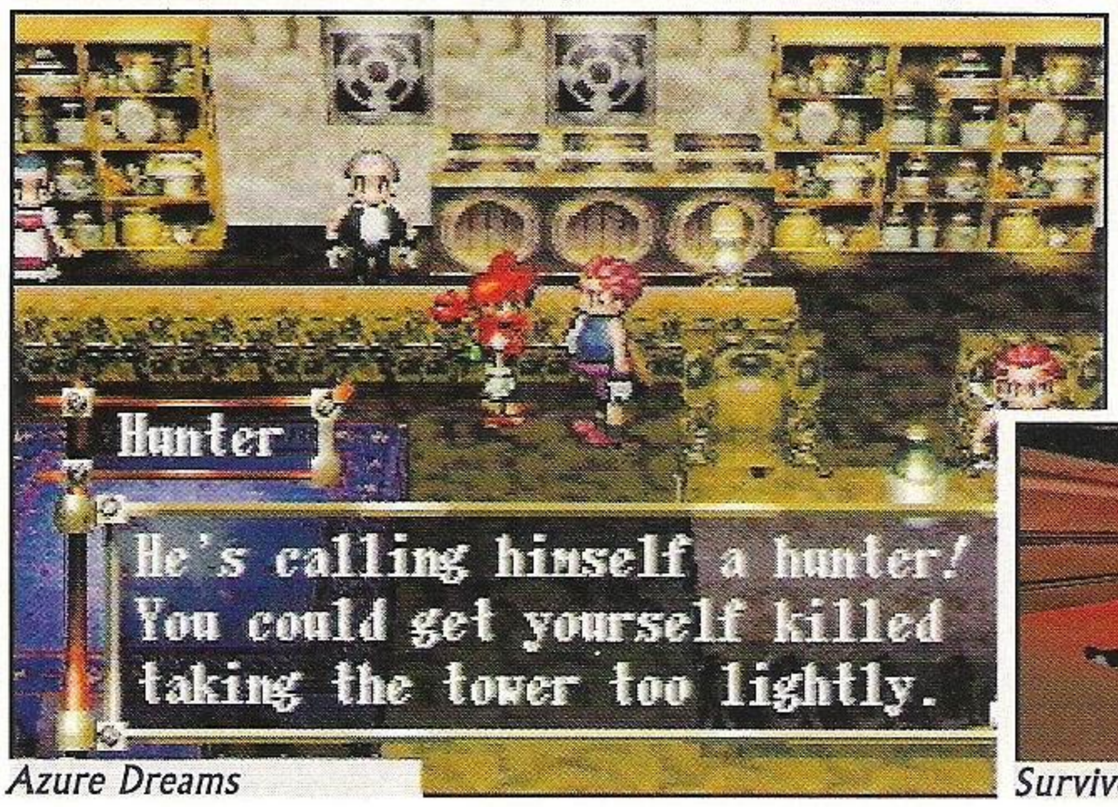
C - The Contra Adventure



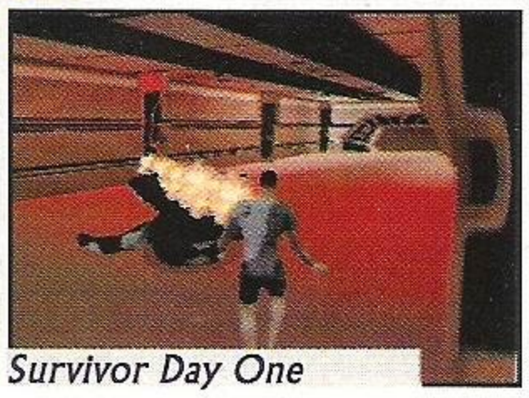
Poy Poy 2

Silent Hill

Hybrid Heaven



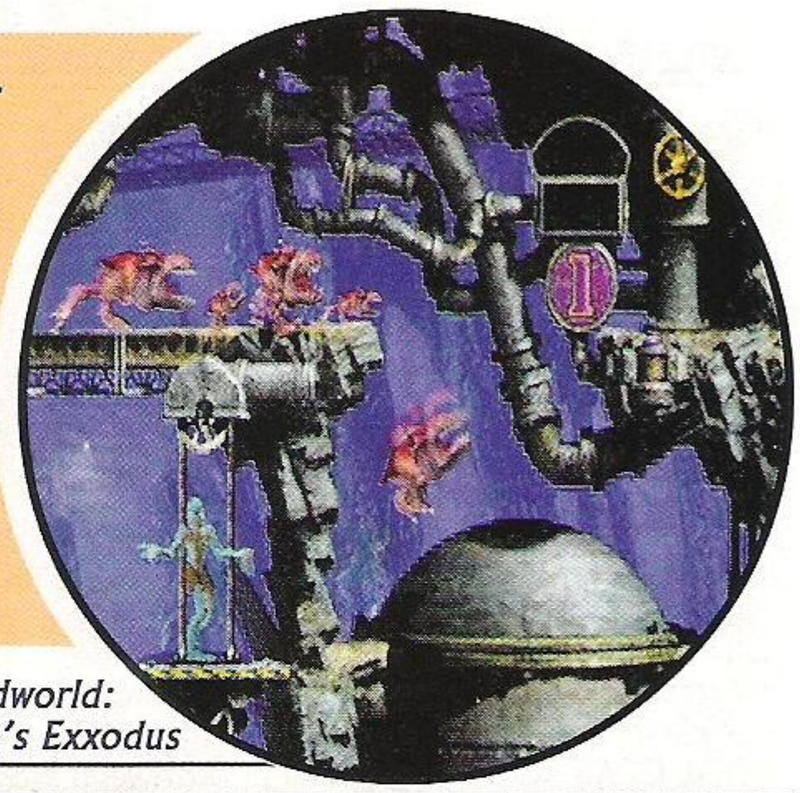
Azure Dreams



Survivor Day One

GT Interactive

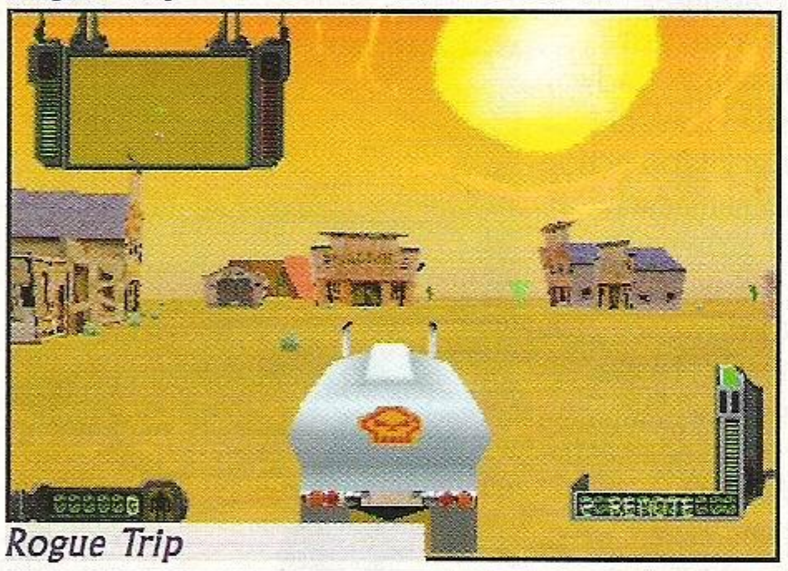
TYTUŁ	KONSOLA	GATUNEK	WRAŻENIA
Beavis & Butt-Head	Psx	przygodówka	*
Duke Nukem - Time To Kill	Psx	strzelanina 3D	**
Oddworld: Abe's Exxodus	Psx	2D Platformer	***
Rogue Trip	Psx	strzelanina	**
Streak	Psx	wyścigi	**



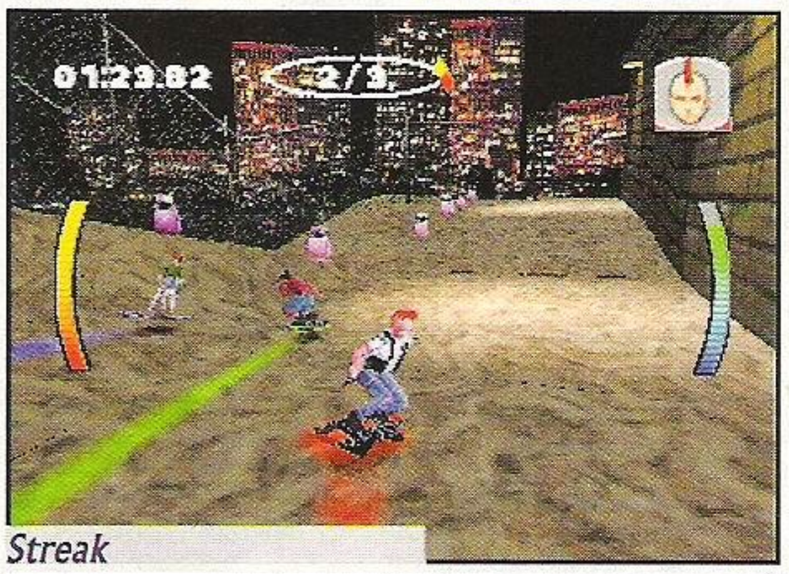
Oddworld: Abe's Exxodus

Pomysł na stworzenie gry-epopei jest godny pochwały. O ile jednak sam pomysł to mieć może każdy, o tyle zrealizowanie go jest czymś zasługującym na podziw. Tym bardziej, jeżeli owa gra-epopeja ma być przedstawicielką gatunku zwanego potocznie "scrollowanymi dwuwymiarowymi platformerami", którym to gatunkiem wielu, młodszych zwłaszcza graczy, najzwyczajniej w świecie pogardza. Przykład ABE'S ODDYSEE okazał się jednak strzałem w dziesiątkę. Nie bez małej pomocy ze strony producentów (bardzo głośna kampania reklamowa, wielka impreza zwiastująca wejście gry na rynek - przy okazji premiery angielska siedziba GT INTERACTIVE zmieniła się na chwilę w przetwórnię mięsa Rupture Farms). Kontynuacja przygód chuderlawego bohatera rozpoczyna się w momencie rozwalenia przez niego Rupture Farms. Okazało się, że wraz ze zniszczeniem przetwórni stracone zostały zapasy pewnego składnika niezbędnego do produkcji ulubionego przez Glukkons napoju. A składnikiem tym są kości Mudokon. Stąd już tylko krótka droga do kolejnej przygody biedaka o zasznurowanej twarzy. Dojdą nowe możliwości - Abe potrafi znikać, wysadzać Sligów z siodła poprzez delikatnego klapsa w dziąsło i wykorzystywać fizjologiczne procesy zachodzące w swym organizmie do jeszcze bardziej nieprawdopodobnych celów. BEAVIS & BUTT-HEAD mają już swój film pełnometrażowy, przepocone do granic możliwości koszulki, hostują nagrody MTV, wydają specjalne odcinki okazyjne i mają przynajmniej dwie gry na koncie. Wkrótce do tej przydługiej listy osiągnięć dopisana zostanie pierwsza gra, w której kontrolę nad parą wiecznie szukających sztuk gości przejąć będą mogli gracze konsolowi. Tytuł ma być prostą grą 3D, w której sterując chłopakami trzeba wykonać serię zleceń niezbyt budzącego zaufanie typa. DUKE NUKEM: TTK to eksperyment. Jego przedmiotem jest próba przeniesienia niejakiego Nukema na grunt tpp. Cóż - czy chęć obejrzenia blondasa w całej krasie wystarczy, aby tytuł ten trafił na półeczki wszystkich amatorów tego typu gier? Do długiej kolejki gier obiecujących wyżycie się za sterami ciężkiego, opancerzonego i nieźle uzbrojonego wozu dołącza zapowiadany przez GT na wakacje ROGUE TRIP. Zaś STREAK jest typowym przykładem produktu próbującego zarządzić w tylu gatunkach ilu się tylko da - tytuł ten ma być wyścigiem zawierającym elementy surfingu, jazdy na desce i snowboardingu. I to wszystko w futurystycznym klimacie. Mocne, nie?

Rogue Trip

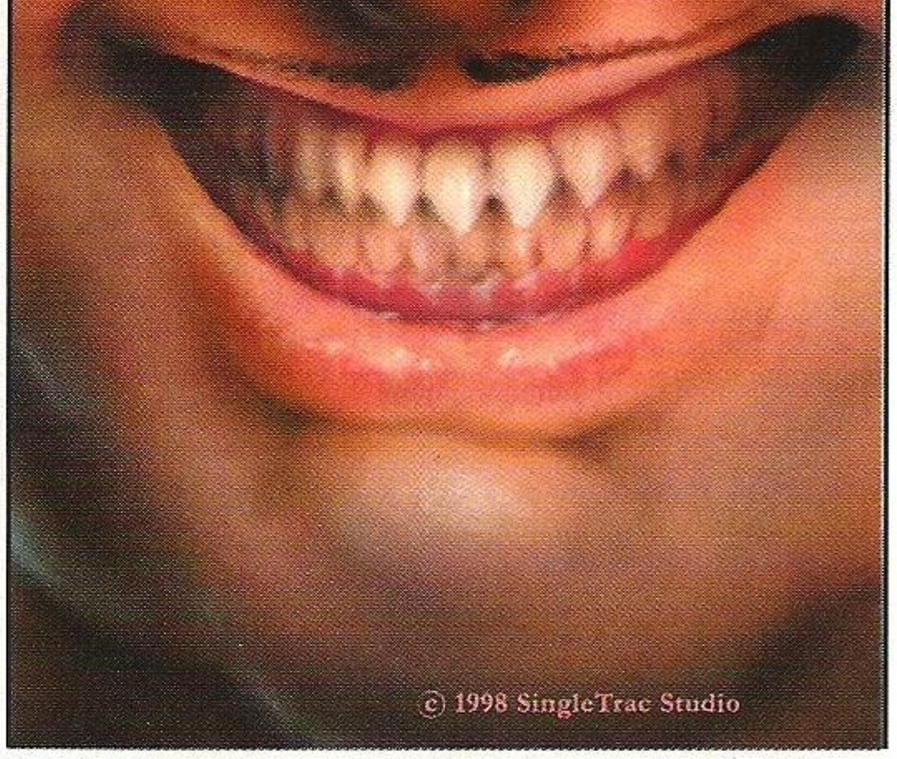


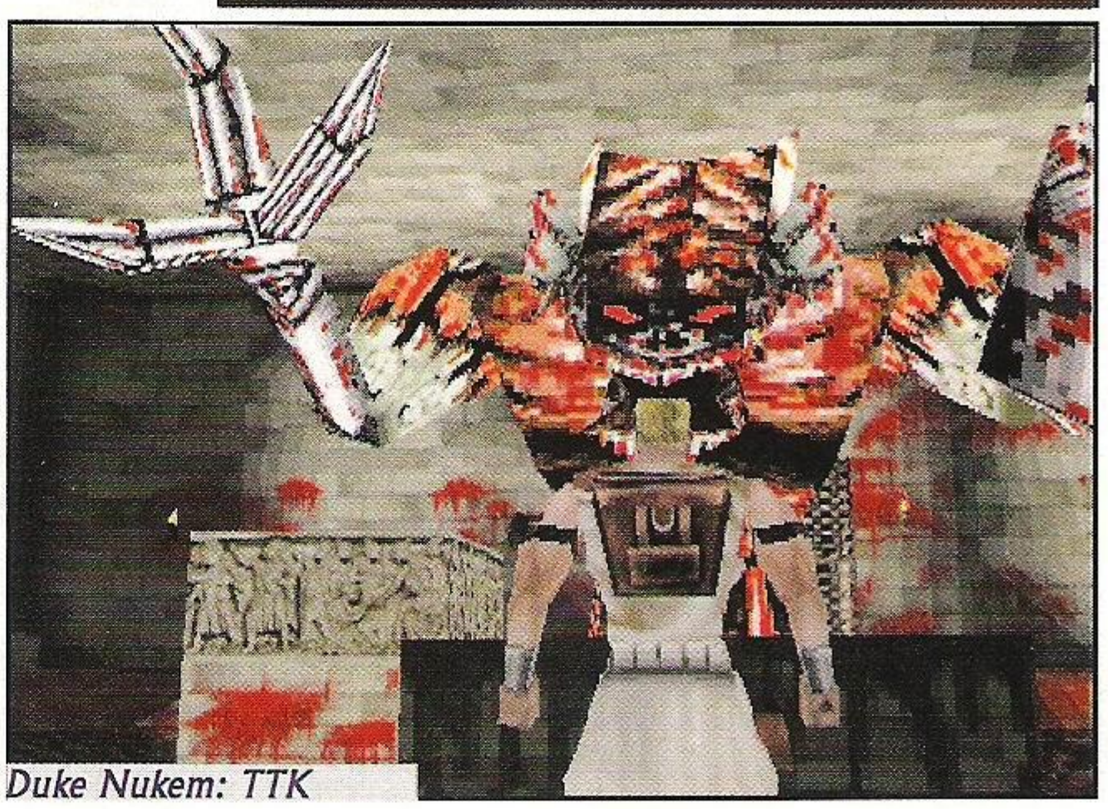
Rogue Trip



Streak

Streak

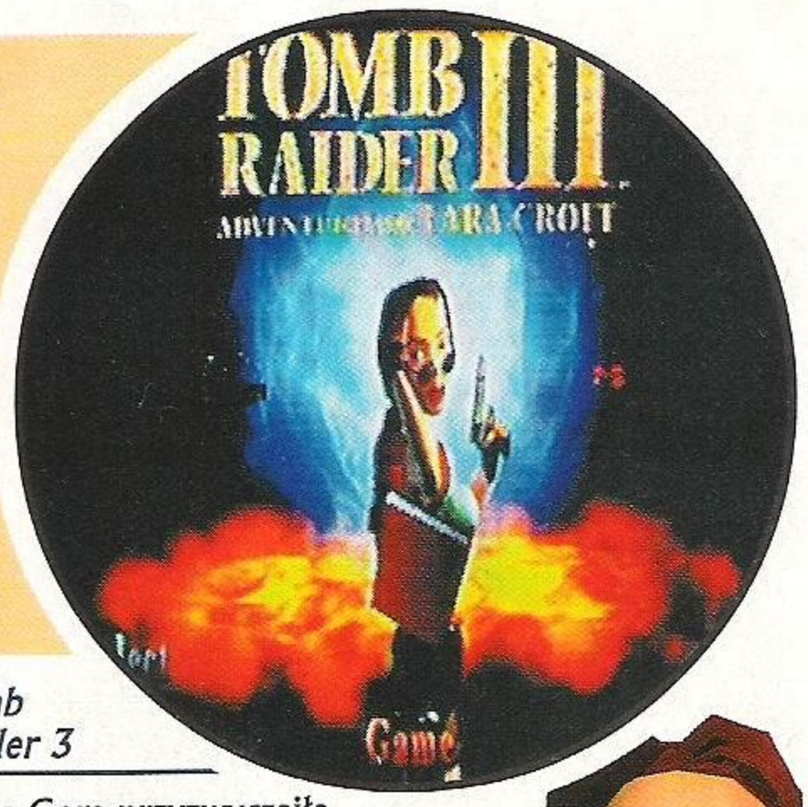




Duke Nukem: TTK

Eidos Interactive

TYTUŁ	KONSOLA	GATUNEK	WRAŻENIA
Fighting Force 64	N64	fighter	**
Ninja - Shadow of Darkness	Psx	action-adventure	**
Tomb Raider 3	Psx	action-adventure	***
Omikron - the Nomad Soul	Psx	action-adventure	***
Vermin!	Psx	zręcznościowa	**
Warzone 2100	Psx	strategiczna	**



Tomb Raider 3

Omikron

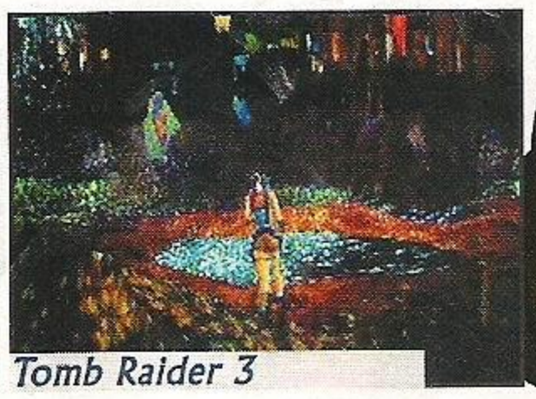
Warzone 2100

Ninja

Ninja

Czyżby jeszcze dłuższe włosy poskręcane np. w dready, nieco inna kreacja i parę nowych broni (powiedzmy podwójne bazooki)? No, coś w tym rodzaju. Ponieważ firma Core przyzwyczaiła już wszystkich maniaków Lary do jej pewnego wizerunku oraz stylu rozgrywki. I on się już nie zmieni. Gra wygląda bardzo podobnie do tego, co ujrzeć można było w drugiej części. Za wyjątkiem elementów wspomnianych na początku - paru nowych broni, strojów i pojazdów. Oprócz tego poprawiona jest oprawa - efekty śniegu, deszczu i mgły, grafika w hi-resie, nowe systemy oświetlania. Lara została też obdarowana kilkoma nowymi możliwościami - na przykład bardzo szybkiego biegu dla wydostania się z opresji. To wszystko naturalnie w TOMB RAIDER 3 - ADVENTURES OF LARA CROFT. Dalej FIGHTING FORCE na Nintendo 64, które niewiele różni się od tego, co można od dłuższego już czasu męczyć na Playu. W natłoku prezentowanych przez inne firmy gier na N64 wypadała raczej średnio, chociaż i tak jest jedynym przedstawicielem chodzonych mordobić na te konsole. Gracze, którzy będą próbowali odnaleźć w NINJA: SOD elementy tak finezyjne jak w TENCHU zawiodą się srodze. NINJA oferuje podejście bardzo komercyjne - jest magia, są potwory, są nieprawdopodobne ciosy. Na całą grę składa się 13 etapów wypchanych przeciwnikami (podobno w każdej nowej lokacji czają się hordy wrogów), a akcja pokazywana jest z tpp. Demon Astaroth (wreszcie jakieś znajome imię wśród tych wszystkich wydumanych złowieszczych istot) porywa dusze ludzi zamieszkujących alternatywny świat Phaenon. Przy pomocy motion capture, ciała jednego z mieszkańców miasta Omikron (to w nim urzęduje tysiącletni Książę Demonów), 65000 kolorów, cieniowania Gourauda, oświetlania w czasie rzeczywistym i pada, musisz mu w tym przeszkodzić. Brzmi dosyć łatwo. Gdyby postęp technologiczny zatrzymał się u nas gdzieś tak na etapie XVII wieku, to sytuacja nie byłaby nawet odrobinę zbliżona do tego co dzieje się w VERMIN! Jednak gdyby jakiś alternatywny świat zatrzymał się na odpowiedniku naszego XVII wieku, to szansa, że wyglądałby on tak, jak w VERMIN!, jest już znacznie większa. W zasadzie to tak wielka, że zrobiono z tego grę. Wymagająca zarządzania surowcami, strzelania i odkrywania nowych terenów w celu odnajdywania ciał organizmów nadających się do pasożytowania, wgryzania się w nie i przerabiania tego, co znajduje się w środku, na pokarm. Brzmi to może bardzo nieapetycznie, ale zrobione jest w sposób efektowny i, co dosyć dziwne, w miarę estetyczny. WARZONE 2100 był jedną z nielicznych gier, które nie próbowały ściemniać z gatunkami jakie reprezentują. Jest to RTS rozgrywający się w Ameryce Północnej. Zadaniem gracza jest odbicie utraconych przez jakiegoś leszcza terenów i technologii oraz rozwalanie wrogich robotów.

Vermin!


Tomb Raider 3

Midway Entertainment

TYTUŁ	KONSOLA	GATUNEK	WRAŻENIA
Bio F.R.E.A.K.S.	Psx/N64	fighter	*
Mortal Kombat 4	Psx/N64	fighter	***
Gex - Enter the Gecko	N64	3D platformer	***
NFL Blitz	Psx/N64	sportowa	*
Chopper Attack	N64	shooter	**
Rush 2	N64	racer	**
Off-Road Challenge	N64	racer	**
Jackie Chan Stuntmaster	Psx	action	***
R/C Stunt Copter	Psx	symulator	**

Mortal Kombat 4

Firma Midway zaprezentowała bardzo solidny line-up, który w dużej mierze bazuje na konwersjach gier z monetożernych automatów. NFL BLITZ to bardzo popularny w amerykańskich salonach gier zręcznościowy football amerykański (jest dziełem tych samych ludzi, co NBA JAM i jego sequele). NFL BLITZ pojawi się niedługo na PlayStation i Nintendo 64. Z kolei BIO F.R.E.A.K.S. w zamierzeniach miało najpierw pojawić się na automatach, lecz Midway zadecydowało skierować grę od razu na rynek konsolowy (to nieoficjalny sequel przeciętnego WAR GODS, na szczęście jest dużo lepszy). W tym wykręconym fighterze można latać i strzelać do przeciwników, zaś postacie to mutanci z bionicznymi wsczepami. Zapowiadana od dłuższego czasu konwersja MORTAL KOMBAT 4 na konsolki prezentuje się bardzo dobrze - gra jest szybka, płynna i bardzo dynamiczna - ma w sobie wszystko to, co było na automatach plus mnóstwo nowych opcji (np. trening). Sprawdzimy ją już niedługo - premiera gry będzie mieć miejsce podczas wakacji. Pokazano także dwie nowe konwersje z PSX na Nintendo 64. GEX - ENTER THE GECKO 64 i MICRO MACHINES 64 prezentują się nawet lepiej, niż ich odpowiedniki na PlayStation. Dużą niespodzianką okazuje się być R/C STUNT COPTER tworzony przez duet z Shiny Entertainment - jest to najprawdziwszy symulator miniaturowego śmigłowca kierowanego radiem, z zaawansowanym modelem fizycznym świata. Do wykonania wszystkich trików i figur niezbędny będzie analogowy kontroler (dwie gałki!), który sprawdza się w tej grze wyśmienicie. Kolejne dwie nowe pozycje to wyścigi na Nintendo 64 - na początek RUSH 2, czyli sequel popularnego SAN FRANCISCO RUSH. W przeciwieństwie do pierwszej części, w RUSH 2 będzie można poszaleć po wielu miastach Ameryki, a nie tylko po San Francisco. Natomiast OFF-ROAD CHALLENGE to konwersja z jednego z nowszych automatów Midway, którego treścią są wyścigi terenowe specjalnych samochodów. Mnóstwo tras, wiele skoczni i ostra, wyraźna grafika - tytuł ten zapowiada się bardzo miodnie. Będzie także CHOPPER ATTACK - wydana już w Japonii pod tytułem WILD CHOPPERS trójwymiarowa strzelanina w konwencji symulatora, oczywiście z helikopterem w roli głównej. Na koniec zaś niespodzianka - gra z samym Jackie Chanem w roli głównej! JACKIE CHAN STUNTMASTER pozwoli graczowi wcielić się w rolę skośnookiego bohatera filmów akcji, poszaleć po planie filmowym demolując wszystko, co spotka na drodze i wykonując karkołomne sztuczki rodem z azjatyckich filmów sensacyjnych. Jackie wziął udział w sesji motion capture (o czym usłużnie informowało video lecące bez przerwy na ekranie w stoisku Midway), w związku z czym kierowana przez gracza postać naprawdę rusza się i wygląda jak Jackie Chan!

Chopper Attack

Bio F.R.E.A.K.S.

R/C Stunt Copter

Off-Road Challenge

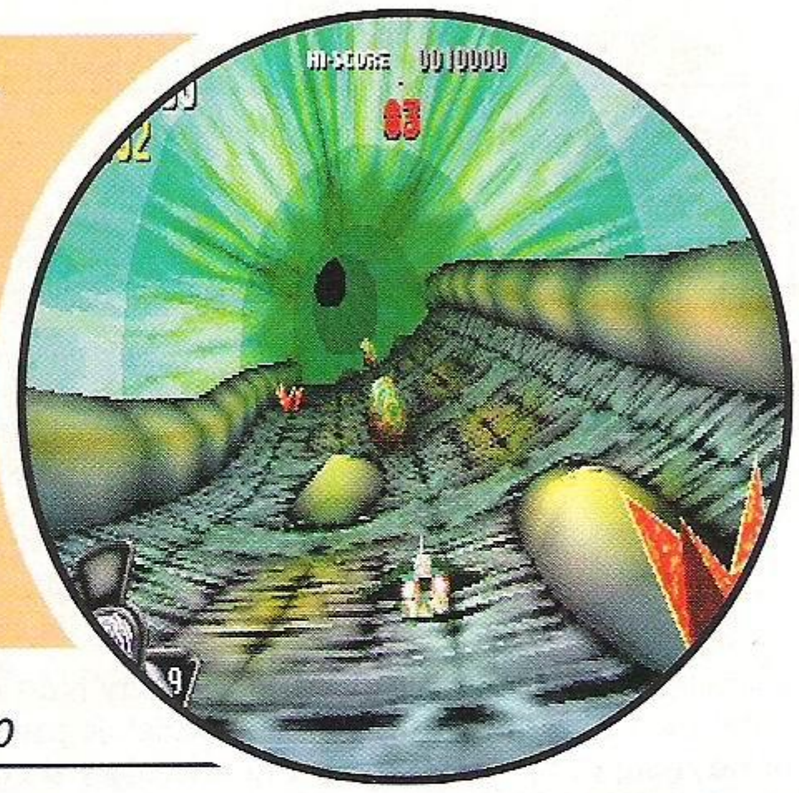
Rush 2

Jackie Chan Stuntmaster

Jackie Chan Stuntmaster

Gremlin Interactive

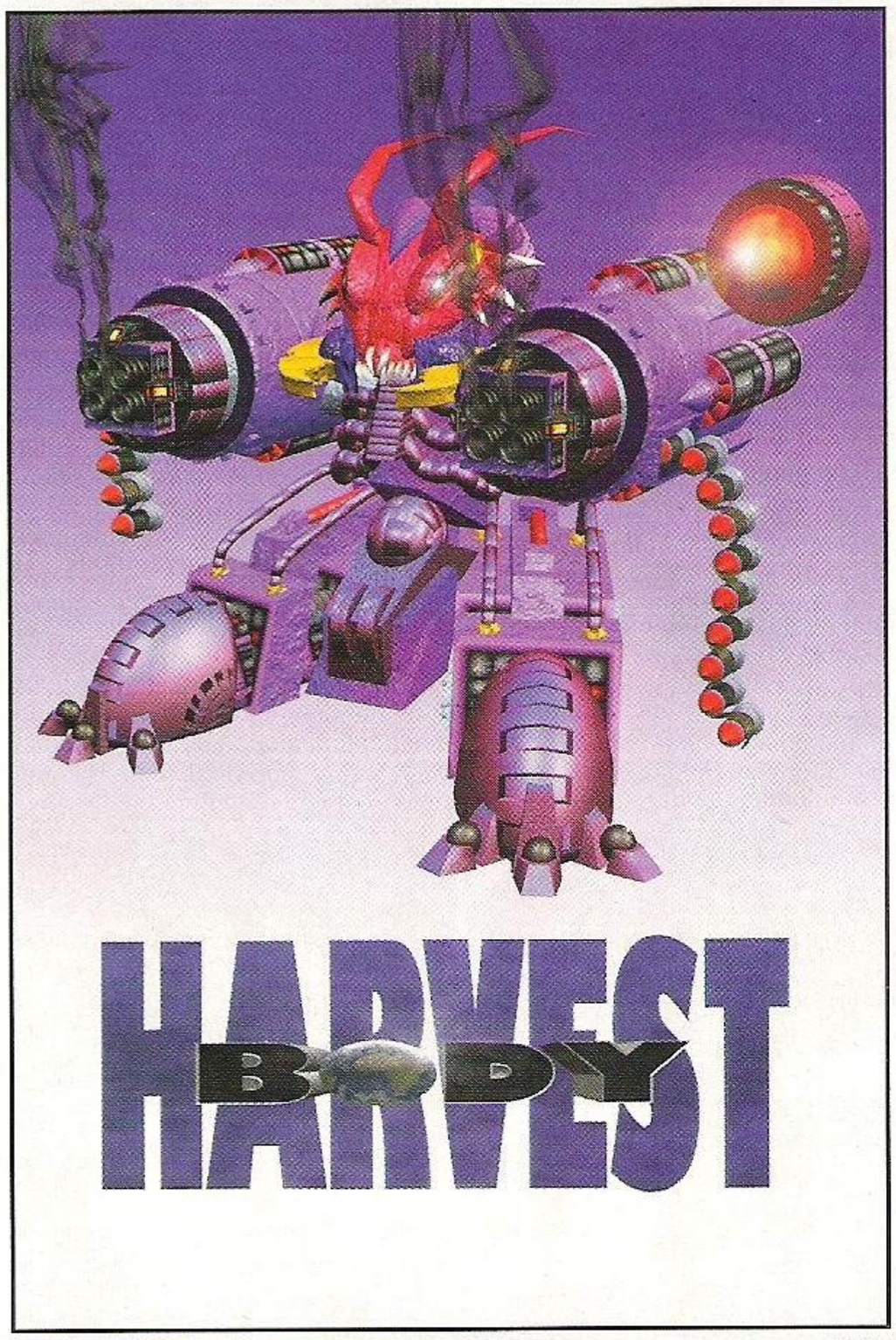
TYTUŁ	KONSOLA	GATUNEK	WRAŻENIA
Actua Golf 2	Psx	sportowa	*
Actua Tennis	Psx	sportowa	**
Buggy	Psx	strzelanina	***
Men In Black	Psx	przygodowa	*
n2o	Psx	strzelanina	***
Premier Manager '98	Psx	strategia	**
Tanktics	Psx	strategia	**
Body Harvest	N64	strzelanina	***

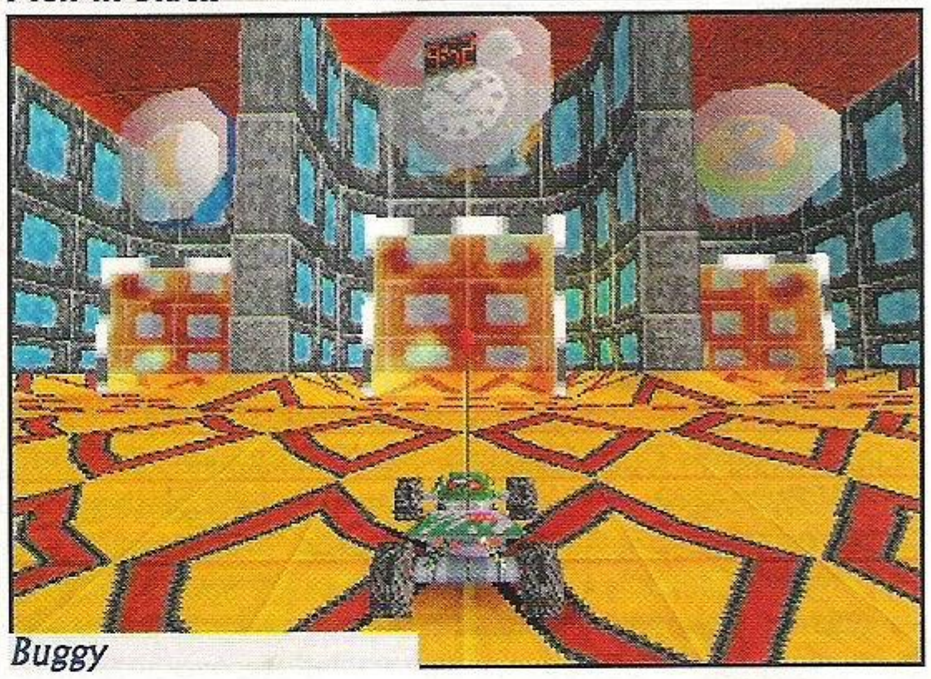


N20

Wnikliwy czytelnik prawdopodobnie dokonał tego odkrycia już na samym początku. Być może nie zaczął nawet czytać poniższego tekstu, kiedy myśl ta skrystalizowała się w jego czujnym umyśle. Gremlin Interactive jest firmą zdecydowaną na wychodzenie naprzeciw graczom z zacięciem do rywalizacji. I tak kolejno - zapowiadany na wrzesień bieżącego roku ACTUA GOLF, ma stanowić dla dziesiątków amatorów uderzania kijem małej, porowatej piłeczki coś, na co czekali od dawna. Niestety, nie podzielam golfowego szaleństwa, acz usilnie próbowałem wczuć się w rolę brzuchatego pana w przekrzywionym bereciku na łysiejącej główce. Ma być usprawniona grafika, nowe (odwzorowane w najdrobniejszym szczególe) tory oraz komentarz Petera Allissa oraz Alexa Haya. Powinno wystarczyć. Z dobrodziejstw motion capture (jak to już ma w swej tradycji seria ACTUA SPORTS), profesjonalnego komentarza (Barry Davies) oraz całej masy podziwianych na kortach Rolanda Garrosa zagrań korzysta inny tytuł wymienianej przed chwilą serii. ACTUA TENNIS jest też reklamowany jako pierwszy tytuł oferujący graczom możliwość przetestowania nowego trojwymiarowego engine'a ACTUA SPORTS. Rywalizacja rywalizacją, ale ani golf ani też tenis nie są w stanie (w moim przekonaniu) sprostać emocjom, jakich doświadcza się przy oglądaniu jakiegoś konkretnego meczyku piłki nożnej.

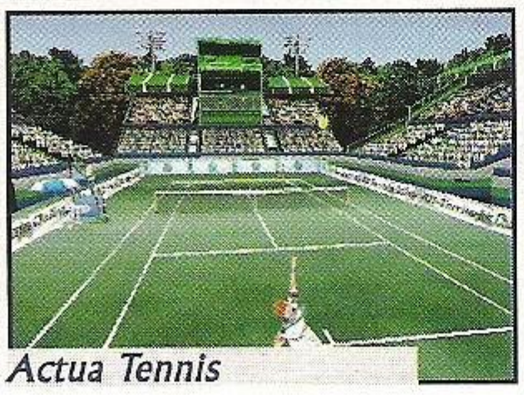
Men in Black




Buggy

No i w tym momencie na arenie pojawia się PREMIER MANAGER 98. Ma być najbardziej zaawansowanym managerem jaki pojawił się na PSX-a (inna sprawa, że jak się wydaje, będzie drugim). W grze umieszczono 92 wyspiarskie kluby z czterech lig, wszyscy zawodnicy opisani stosem statystyk (tworzonych przy pomocy angielskich sportowych dziennikarzy) no i oczywiście nie zabrakło też profesjonalnego komentarza. Mecze mają być przedstawiane w formie skrótów z najważniejszych fragmentów okraszonych ładnymi animacjami. N2O i BUGGY to dwa racero-shootery, z których pierwszy utrzymany jest w klimacie futurystycznym (lot we wnętrzu dziwnej rury i strzelanie do wszystkiego co się rusza w towarzystwie niesamowitej grafiki i świetnego soundtrack'u), a drugi pozwala na zrealizowanie się jako osoba trzymająca kierownicę w wyścigach zdalnie kierowanych samochodzików. BUGGY dołącza tym samym do rosnącej grupy tytułów pozwalających na wzięcie udziału w wyścigach małych maszynek, w których kierowca (gdyby w ogóle był) mierzyłby jakieś 5-10 cm (inne to R/C STUNT COPTER i MICRO MACHINES). Będzie też strategia w czasie rzeczywistym TANKTICS, o której jeszcze zbyt wiele nie wiadomo oraz jedyna w zestawie gra na Nintendo 64 - BODY HARVEST. Ta ostatnia prezentuje się bardzo ciekawie - fabuła mówi o obcych, którzy z ze starej Ziemi nagle uczynili sobie fabrykę mięska. Musisz ich naturalnie powstrzymać... Mieszanka shootera, przygodówki i maksymalnej rozwałki, trochę podobna do BLAST CORPS.

Actua Golf 2

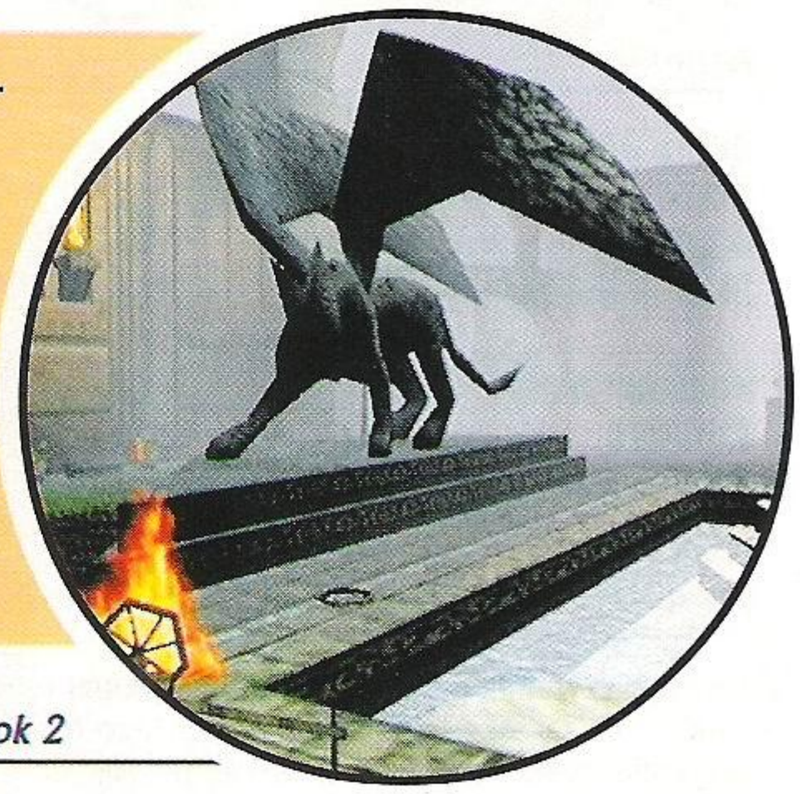

Actua Tennis

TankTics

Wreszcie na samym końcu uplasował się MIB. Niestety, jest to tylko kolejny dowód na to, że dobra licencja filmowa doskonale nadaje się do spartolenia. Jest to po prostu niezbyt udany tpp, z nienaturalnymi ruchami postaci oraz niezwykle liniowym scenariuszem. W dodatku ani aktorzy nie podłożyli swoich głosów do produkcji, a facjaty postaci w grze mających z grubsza ich przypominać są po prostu przykre.

Acclaim Entertainment

TYTUŁ	KONSOLA	GATUNEK	WRAŻENIA
Batman & Robin	Psx	action-adventure	*
Extreme-G 2	N64	wyścigi	***
Iggy's Reckin' Balls	N64	zręcznościowa	**
Shadowman	N64	action-adventure	***
Turok 2: Seeds of Evil	N64	strzelanina 3D	***
Supercross '98	Psx	wyścigi	**
WWF Warzone	Psx/N64	wrestling	***

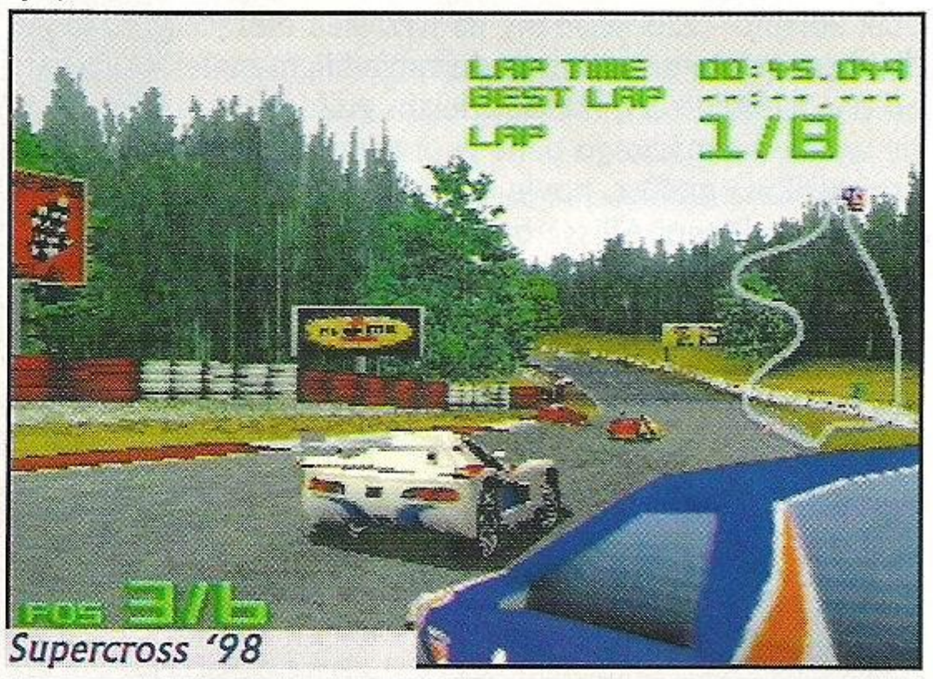


Turok 2

Żadna inna firma nie szykuje dla posiadaczy N64 tylu smakołyków co Acclaim. W ofercie firmy znalazł się murowany hit - niepodzielnie panujący na zapleczu (bo na stoisku nie był pokazywany) sequel TUROKA, zapowiadający się na bardzo ciekawego shootera, mroczny SHADOWMAN oraz kontynuacja niezłego racera - EXTREME G 2 (szesnaście maszyn). Oprócz tego, 64-bitowi gracze będą mogli napawać się też widokiem wysmarowanych wazeliną ciał półnagich "herosów" wrestlingu w WWF WARZONE. Ostatnią wreszcie pozycja na Nintendo jest IGGY'S RECKIN' BALLS - platformerowy racer z dziwnymi kulistymi gośćmi w rolach głównych. Z kolei nieco niedopieszczeni mogą poczuć się właściciele PSX-a. Z oferowanych im tytułów jeden to BATMAN & ROBIN (aż dziw bierze, że po tylu katastrofalnych adaptacjach znanych filmów, Acclaim wciąż pragnie wydawać kasę na wykupywanie licencji), wyścigi SUPERCROSS i 98 WWF WARZONE. TUROK 2: SEEDS OF EVIL zapowiada się jako tytuł doskonały zarówno do gry single- jak i multiplayer. Na podzielonym w stylu GOLDENEYE ekranie może grać do czterech osób, co ma gwarantować doskonałą zabawę w towarzystwie. Oprócz tego bardzo duża dbałość o szczegóły powinna uczynić pojedynki multiplayerowe o wiele barwniejszymi, niż miało to miejsce w przypadku przygód Bonda. Tym bardziej, że jeden z trybów m-player nosi wymowną nazwę Frag Tag. Drugim świetnie nadającym się do gry wieloosobowej tytułem jest IGGY'S RECKIN' BALLS. Walcząc z czasem oraz innymi kulistymi przeciwnikami (jest ich ośmiu i wszyscy posiadają własne, sobie tylko przypisane umiejętności) trzeba tutaj pokonywać kolejne piętra przedziwnych budowli, zbierając przy tym różne power-upy i przedmioty pomocne w eliminowaniu konkurentów. Żeby nie było zbyt łatwo, kolejne levele (z łącznej liczby 100) są zasiedlone przez rozliczne gadziny - m.in. ociekające śluzem ślimaki. Bardzo ciekawie i mrocznie przedstawia się fabuła SHADOWMANA - gry opowiadającej historię płatnego zabójcy, który na skutek nieszczęśliwego zbiegu wypadków został "obdarowany" przez kapłankę VooDoo maską "Człowieka Cienia". Pozwala mu ona pokonywać granice pomiędzy światem żywych a światem umarłych i walczyć z rzeszami psychopatów, demonów i armiami ich mrocznych naśladowców. Shadowman jest wyposażony w broń konwencjonalną, ale potrafi też posługiwać się czarną magią. SHADOWMAN zapowiada się po prostu niebanalnie. Ciekawostką dotyczącą WWF WARZONE jest możliwość tworzenia własnych postaci lub zmagania się z jednym z prawdziwych wrestlerów. Ma być fajnie.

Extreme-G 2

Extreme-G 2

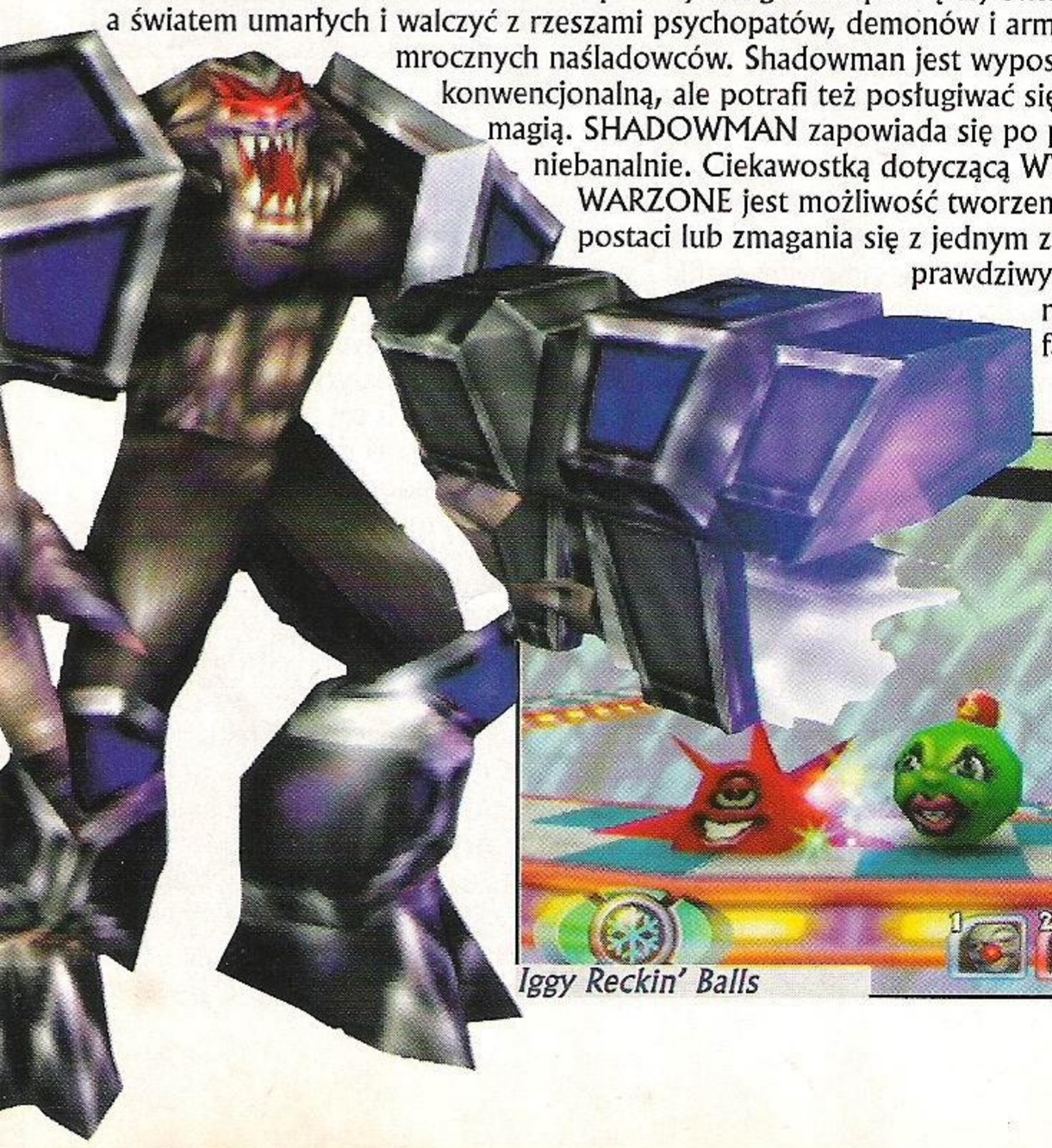


Supercross '98

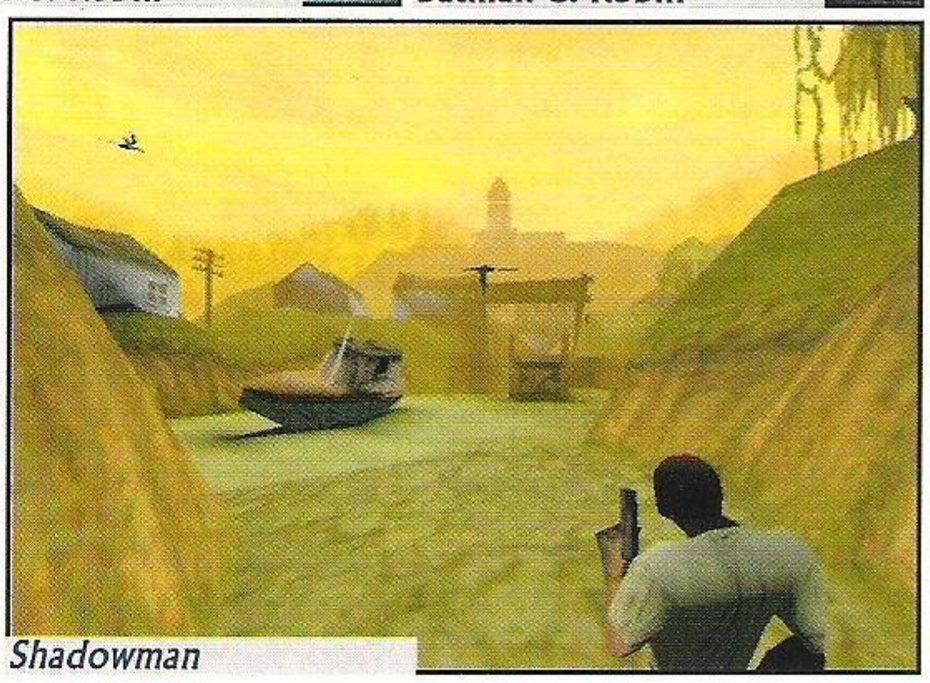
WWF Warzone

Batman & Robin

Batman & Robin



Iggy Reckin' Balls



Shadowman

Virgin Interactive

TYTUŁ	KONSOLA	GATUNEK	WRAŻENIA
Pro Sports Car Racing	Psx	wyścigi	**
Thrill Kill	Psx	fighter	**
Viva Football	Psx	sportowa	**
C&C Red Alert: Retaliation	Psx (Westwood)	strategiczna	**
Rogue Squadron	N64(Lucasarts)	strzelanina	***

Rogue Squadron

Jeżeli ktoś chciałby wybrać najbardziej szokującą grę show, to żadnych kłopotów ze zwycięstwem nie miałoby mordobicie THRILL KILL. Być może gra ta jest jedynie zwiastunem nadchodzących tytułów przekraczających granice dobrego smaku, ale chyba w tym momencie panowie z Virgin przegięli. Nie chodzi nawet o to, że nieuzasadniona przemoc budzi we mnie sprzeczne uczucia - ale to, co dzieje się w THRIL KILL, to po prostu zgroza. Przebija subtelne fatalities z Mortala pod każdym względem. Przeciwników można rozrywać na strzępy, rozpruwać, zjadać im kończyny itd. Postacie występujące w tym przemiłym mordobiciu także są niczego sobie - po prostu jedna wielka banda zboczeńców i psycholi.
W ten prosty sposób autorzy zapewnili sobie już na wstępie to, że żaden gracz nie wczuje się w sterowaną przez siebie postać. THRILL KILL oferuje jednak (oprócz wanien zgęstniałej krwi naturalnie) możliwość tłuczenia się do czterech osób na jednej arenie. Dzięki temu dochodzą rożne group-combos (jeden gość trzyma od tyłu przeciwnika, a drugi masakruje go, bezbronnego). Jak to wygląda - całkiem nieźle, ale niesmak wywołuje na pewno. Dzięki temu, że Virgin jest potwornie bogatym koncernem, może pozwolić sobie na sponsorowanie wyścigów Exxon Supreme GT. A skoro sponsoruje je w rzeczywistości, to i niedługo trzeba było czekać, żeby wziął się za stworzenie gry opartej na doświadczeniach w tej dziedzinie. Jako efekt prac specjalistów wyścigowych oraz programistów z Virgin pojawić ma się konkurent dla niepokonanego dotychczas GRAN TURISMO. Powiedziałbym, że takie rzucenie rękawicy może Virgin drogo kosztować.

Red Alert Retaliation

Red Alert Retaliation

Thrill Kill

Viva Football

VIVA SOCCER to pierwszy od dawien dawna tytuł wnoszący powiew świeżości do gatunku konsolowych piłek.
I, co ciekawe, nie w kwestii technologicznej, ale koncepcyjnej. Otóż VIVA SOCCER pozwala graczowi wziąć udział w dowolnym meczu, który odbył się w ciągu ostatnich czterech dekad - dokładnie od 1958.
W grze można wybierać spośród 900 zespołów, 16000 zawodników itd.
W sumie robi to wrażenie. Byle tylko twórcy nie zagubili się w tych liczbach i nie zapomnieli o samej grze.

Pro Sports Car Racing

Thrill Kill

Rogue Squadron

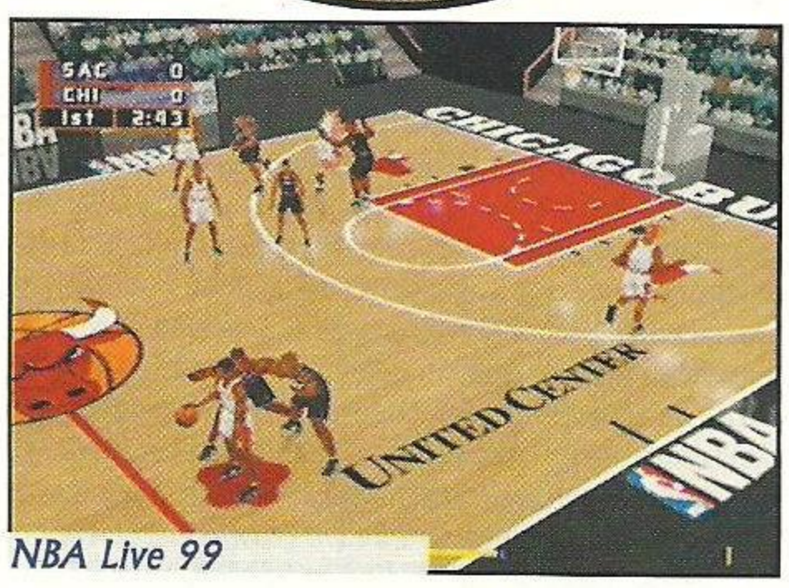
Kolejny produkt made by Westwood to RED ALERT RETALIATION. Kontynuacja jednego z najbardziej popularnych RTS-ów jest wiernym odtworzeniem dodatków, które ukazały się na PeCeta - COUNTERSTRIKE i AFTERMATH. A co to oznacza? Oznacza to, że wreszcie i na Playu będzie można posłać kilka z tych gigantycznych mrówek do piachu. Oprócz tego gra ma zawierać 7 nowych jednostek, 19 nowych FMV-ków (specjalnie dla Playa), w których występuje m.in. nieznany u nas z takich filmów jak "Wargames" czy "Northern Exposure", Barry Corbin. Dalej jeszcze 34 misje (plus cztery z mrówkami), 16 kawałków techno i wszystko, czego tylko można sobie wymarzyć. Ten dodatek powinien wystarczyć na długo. I wreszcie na końcu jedna, jedyna gra na Nintendo 64 - ROGUE SQUADRON wyprodukowany przez zdolny zespół Lucastarts. Ta rozgrywająca się w świecie Star Wars nieoficjalna kontynuacja SHADOWS OF THE EMPIRE umieści gracza za sterami gwiezdnych myśliwców, aby po raz kolejny skopać kilka imperialnych tyłków. Podczas lotu ma zostać zachowana pełna swoboda ruchu, będzie też pełen przekrój rebelianckiej, a także imperialnej floty. Całości naturalnie dopełni szybka i płynna grafika oraz niezmordowana orkiestra grająca bez przerwy od dwudziestu lat ten sam temat muzyczny z Gwiezdnych Wojen.

Electronic Arts

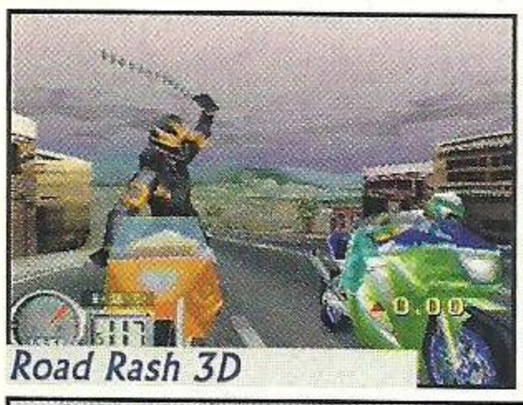
TYTUŁ	KONSOLA	GATUNEK	WRAŻENIA
Moto Racer 2	PSX	wyścigi	***
Small Soldiers	PSX	action-adventure	**
Road Rash 3D	PSX	wyścigi	***
LAPD 2100 AD	PSX	strzelanina	***
Knockout Kings	PSX	sportowa	***
Tiger Woods 99	PSX	sportowa	**
Nascar 99	PSX/N64	wyścigi	**
NBA Live 99	PSX/N64	sportowa	***
NHL 99	PSX/N64	sportowa	***

LAPD 2100 AD

Electronic Arts można z łatwością podzielić na dwie dywizje: zwykłą i potężne E.A. Sports. Gry sportowe tej drugiej od lat nie schodzą z czołówek list przebojów, nic dziwnego zatem, że koncern kontynuuje pasmo sukcesów atakując licznymi tyułami na dobrze sobie znanym gruncie. Co tu dużo mówić - E.A. Sports w swoich grach sportowych zmierza do doskonałości. Nowa edycja wyścigów NASCAR 99 ukaże się zarówno na PlayStation, jak i Nintendo 64. W stosunku do ubiegłorocznej wersji zaobserwujemy znaczną poprawę jakości grafiki i animacji. Podobnie w NBA LIVE 99 - także PSX i N64 - gdzie zawodnicy coraz mniej ślizgają się po parkiecie, a ich ruchy coraz bardziej przypominają ludzkie. Przy tym wersja na N64 prezentuje się znakomicie i bez problemu wygra z konkurencyjnymi produktami - zupełnie tak, jak co robi to każdego roku na PlayStation. NHL 99 nie był jeszcze pokazywany, ale (głupio w kółko to mówić, ale tak naprawdę jest) jak co roku możemy spodziewać się jeszcze lepszego i poprawionego, usprawnionego i upiększonego produktu.



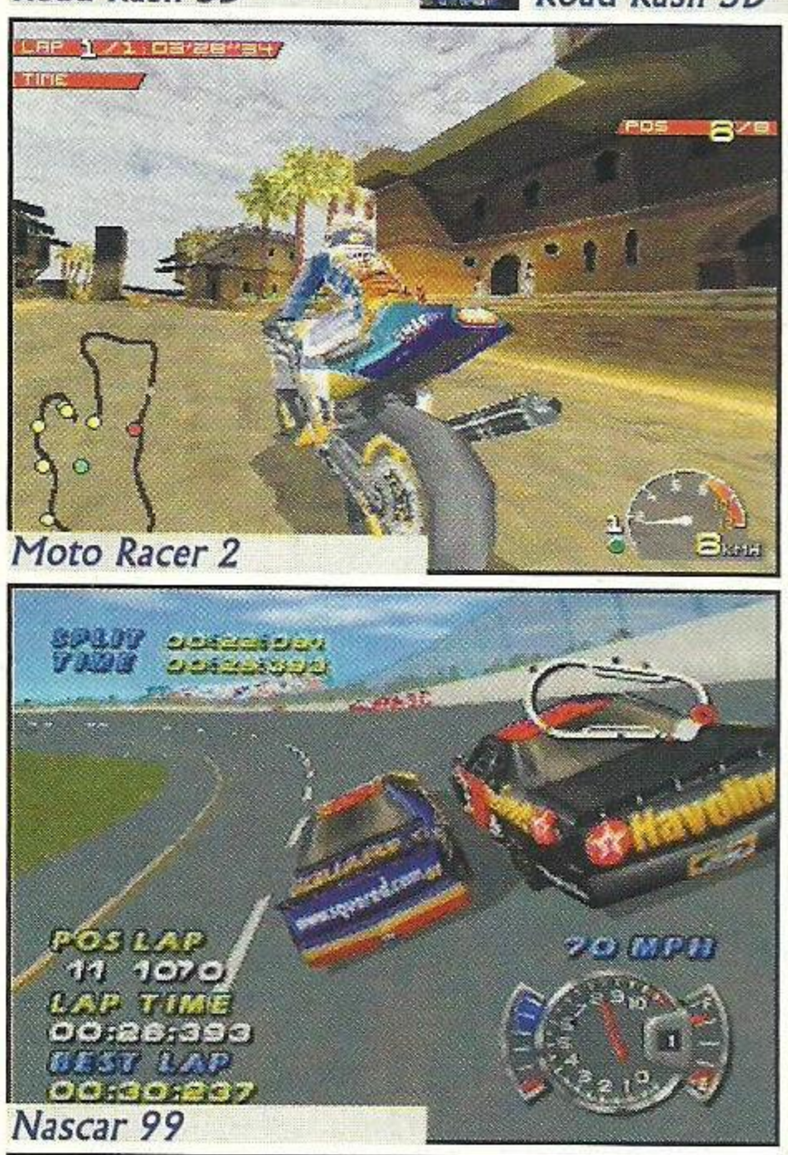
NBA Live 99



Road Rash 3D

Road Rash 3D

Nowa edycja PGA TOUR GOLF zmieniła nazwę na TIGER WOODS 99 - E.A. Sports ma licencję na eksploatowanie młodego golfisty i pojawia się on praktycznie wszędzie w grze. Natomiast KNOCKOUT KINGS to zdecydowanie krok we właściwym kierunku - jest to udana próba symulacji najbardziej męskiego ze sportów, czyli boksu. W grze znajdą sie niemal wszyscy liczący się na przestrzeni lat zawodnicy - Oscar De La Hoya, Sugar Ray Leonard, George Foreman, Rocky Marciano... Nie wiadomo co z Andrzejem "Jajcarzem" Gołotą, ale trzymamy kciuki, aby Jądruś załapał się do składu. Odchodząc od głównego nurtu produktów EA natrafiamy na najnowszą, szóstą już grę z serii STRIKE, tym razem zatutułowaną LAPD 2100 AD. Początkowo gra miała nazywać się FUTURE STRIKE i nie znamy powodów zmiany tytułu. W każdym razie śmigłowce i samoloty zastąpił najprawdziwszy mech - szybka maszyna krocząca, siejąca na lewo i prawo pożogę. A jak wynika z tytułu, akcja gry nie rozgrywa się na pustyni, czy też w dżungli, lecz w futurystyczym Los Angeles. Dalej MOTO RACER 2 ze stajni Delphine, czyli najlepsze wyścigi motorów w nowej odsłonie - więcej tras, maszyn i lepsza grafika. Z kolei ROAD RASH 3D to remake popularnego kiedyś pseudo-wyścigu motocyklo-wych gangów. Znajdujący się na trasie zawodnik może przy próbie objęcia prowadzenia dopomóc sobie łańcuchem, czy też popularnym "bejzbolem", a to wszystko w towarzystkie znanych i nieznanych kapel na soundtracku.
Na koniec SMALL SOLDIERS, czyli przeciętny trójwymiarowy platformer.

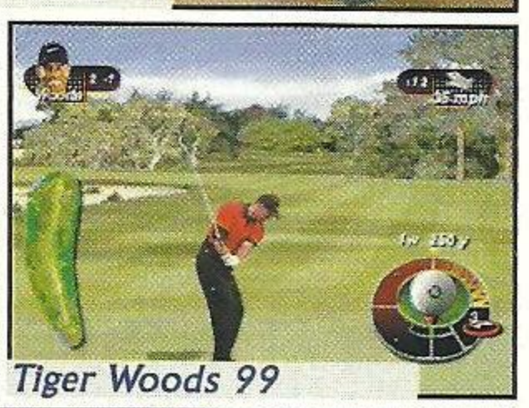


Moto Racer 2

LAPD 2100

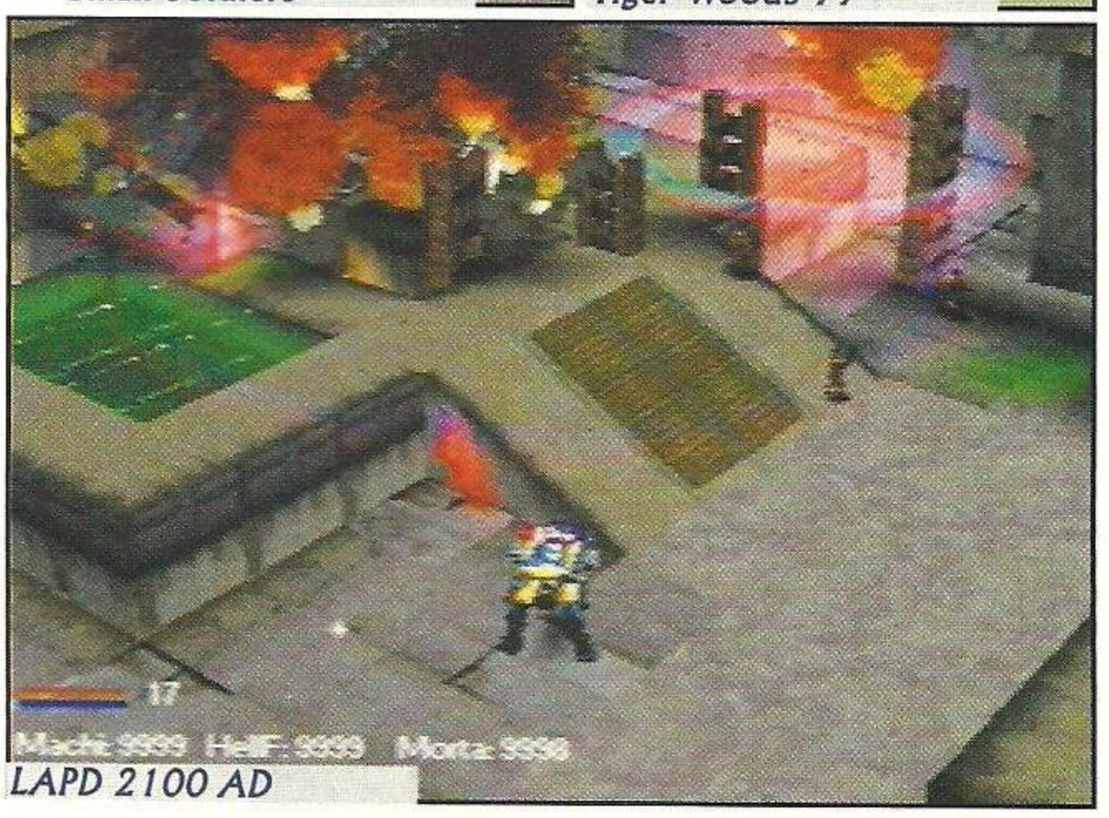
Nascar 99

Small Soldiers



Tiger Woods 99

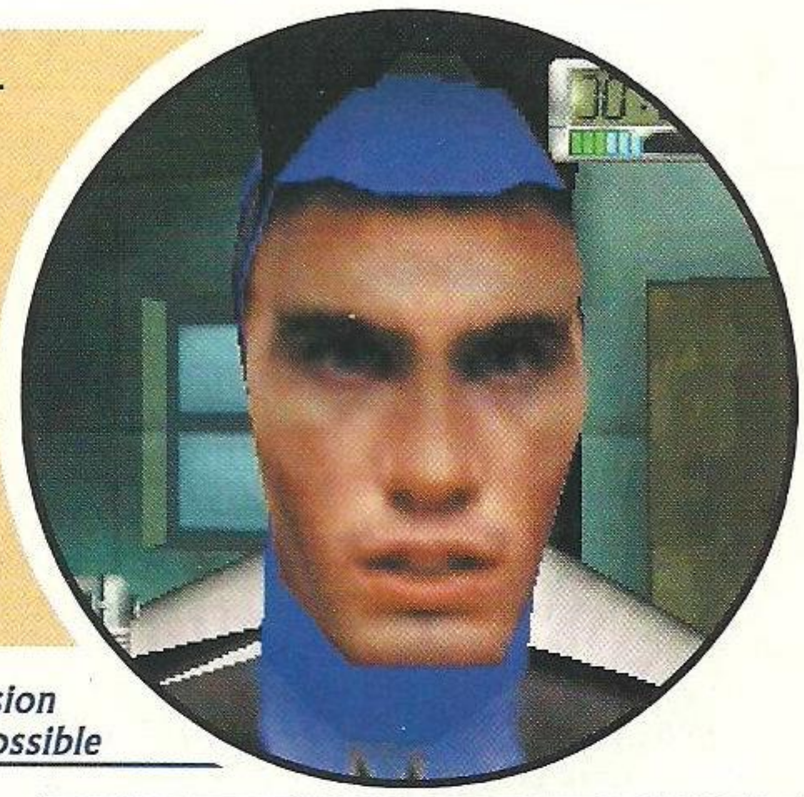
Knockout Kings



LAPD 2100 AD

Infogrames

TYTUŁ	KONSOLA	GATUNEK	WRAŻENIA
Bugs Bunny Lost in Time	Psx	3D platformer	**
Canal+ Soccer 99	Psx	sportowa	*
Duck Dodgers	N64	3D platformer	*
GT64 Championship Edition	N64	wyścigi	***
Mission Impossible	N64	action-adventure	***
Jest	N64	3D platformer	**
Looney Tunes: Space Race	N64	zręcznościowa	**
Rushdown	Psx	zręcznościowa	*
Snow Racer '98	Psx	sportowa	*
Space Circus	N64	3D platformer	***
Tasmanian Express	N64	3D platformer	**
Viper	Psx	strzelanina	***
V-Rally 98	N64	wyścigi	***
Wetrix	N64	logiczna	**



Mission Impossible

Wetrix

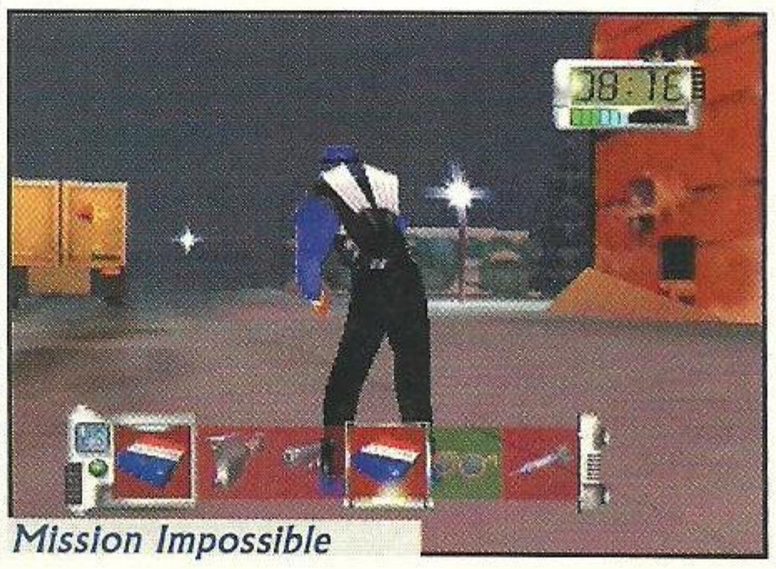
Wodospad konsolowych tytułów wylewający się ze stoiska Infogrames jest znakiem, że firma ta poważnie zainteresowała się rynkiem gier, na którym nie trzeba co dwa miesiące sypać groszem na nowego Monstera, ale właśnie na soft. Dosyć ciekawie zapowiada się seria gier ze stajni Warner Brothers opowiadających o przygodach Bugsa, Daffy'ego, Tweety'ego, Sylvestra, Pędziwiatra, Kojota, Taza i innych. Jedyne, czego o tych grach można się było dowiedzieć, to to, że będą - LT:SR to racer i shooter w jednym, BUGS i DAFFY - zwariowane przygodówki 3D, TASMANIAN EXPRESS to coś w rodzaju trójwymiarowego PAPER BOYA, a TWEETY pozwala wreszcie na posmakowanie tego przeklętego żółtego kanarka. GT 64 CE to jazda zatłoczonymi ulicami miast europejskich, japońskich i amerykańskich za kółkiem jednego z dwunastu samochodów. Jednak prawdziwym hiciorem na N64 jest MISSION: IMPOSSIBLE oparty na kanwie filmu opartego na kanwie serialu o grupie supertajnych agentów podejmujących się najbardziej karkołomnych misji. Gra (tryb tpp lub fpp) stara się jak najwierniej oddać realia takiej misji. Czasami np. należy starać się tylko, aby nie zostać zauważonym - tak jak miało to miejsce w GOLDENEYE, ale też nie obędzie się bez walki przy użyciu arsenału, którym dysponują dzielni agenci. A trzeba powiedzieć, że niektóre gadżety z serialu i filmu MISSION: IMPOSSIBLE przebijały te Bondowskie bez żadnego problemu. SPACE CIRCUS i JEST (dżest) to dwie wykręcone przygodówki 3D (na E3 widać było dokładnie efekt podjęcia rękawicy rzuconej przez Shigeru Miyamoto wraz z wydaniem MARIO 64). Pierwsza to losy młodego żonglera przebywającego różne kosmiczne szlaki, a druga - dzieje młodego błazna zwiedzającego Hades, Czerwoną Planetę i Dziki Zachód. Wszystko w prawdziwym 3D. VIPER to nazwa lekkiego helikoptera, który uzbrojony po zęby stawia czoła obcej zarazie. Daje możliwość spełnienia zbliżonego do tego, jakie dawały dwuwymiarowe shootery, poszerzonego jednak do rozmiarów 3D. CANAL+ SOCCER 99 to piłka, jakich na targach było wiele. Bardzo dopieszczona, efektowna, szybka... Jednak oprócz masy zapowiedzi mających czynić z niej unikalną (motion capture, złożone charakterystyki graczy, możliwość konfigurowania taktyki) grę, znalazła się też jedna rzeczywiście wnosząca do piłek coś nowego. Otóż nawierzchnie boiska mają zmieniać się nie tylko wraz ze zmianą warunków pogodowych, ale także z ilością rozegranych na nich spotkań. SNOW RACER 98 to wyścigi na snowboardzie lub nartach (raczej przeciętne, choć graficzka szybka i płynna), RUSHDOWN - na rowerze górskim, kajaku lub snowboardzie (tutaj widać sporty extremalne i wyczynowe), zaś V-RALLY '98 to konwersja na "wielkie N" znanego hitu z PSX - będzie można się pościgać między innymi w takich wozach jak Citroen XSara, Hyundai Coupe czy Volkswagen Golf 4. Na koniec pozostaje jeszcze WETRIX. Akcja tego trójwymiarowego puzzlera ma się odbywać w wodzie. W pierwszej części gry należy zbudować ze spadających z góry bloków wysokie umocnienia na brzegu, żeby uniknąć przelania wody w momencie, kiedy spadają do niej meteoryty i inne śmiecie z kosmosu.

Viper

V-Rally '98

Space Circus

GT 64



Mission Impossible

Fox Interactive

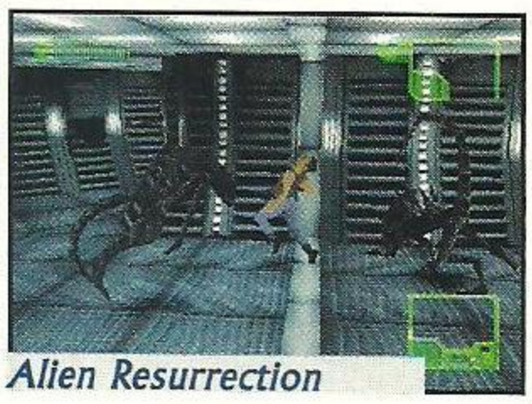
TYTUŁ	KONSOLA	GATUNEK	WRAŻENIA
X-Files	Psx	interaktywny film	***
Alien Resurrection	Psx	zręcznościowa	*

X-Files

Pewnym kontrastem dla większości firm tworzących gry na podstawie filmów jest FOX Interactive. Dzięki temu, że FOX ma w kieszeni licencje filmów, którymi jest zainteresowany, nie musi wydawać wiader zielonych na kosztowne kontrakty. Zamiast tego pompuje pieniążki w jak najstaranniejsze przygotowanie tytułów. I nawet pomimo, że na stoisku FOX nie było zbyt wielu zapowiedzi gier konsolowych, to jednak należy spodziewać się murowanych hitów. Tym bardziej, że jedna z gier oferuje możliwość stanięcia ramię w ramię z Mulderem i Scully (która nota bene była obecna na targach). W zasadzie omawiana gra jest próbą przeniesienia jednej z przygód, jakie można oglądać na ekranach także naszych telewizorów, na małą szarą konsolę. W produkcji uczestniczyli wszyscy aktorzy, muzykę skomponował pan Snow (nie ten od "Informera") - słowem wszystko zapięte jest na ostatni guzik. X-FILES rzuci gracza w wir przygód związanych ze zniknięciem pary dzielnych agentów w czymś, co zapowiadane jest jako "najbardziej oczekiwana gra roku" z gatunku filmowych action-adventure. Z kolei ALIEN RESURRECTION: THE GAME ma zadośćuczynić wszystkim głodnym uśmiercania kształtów pędzla Gigera. Pełni kwasu obcy, stosy broni, akcja - zapowiedzi AR są tyleż lakoniczne, co interesujące.

X-Files

Alien Resurrection

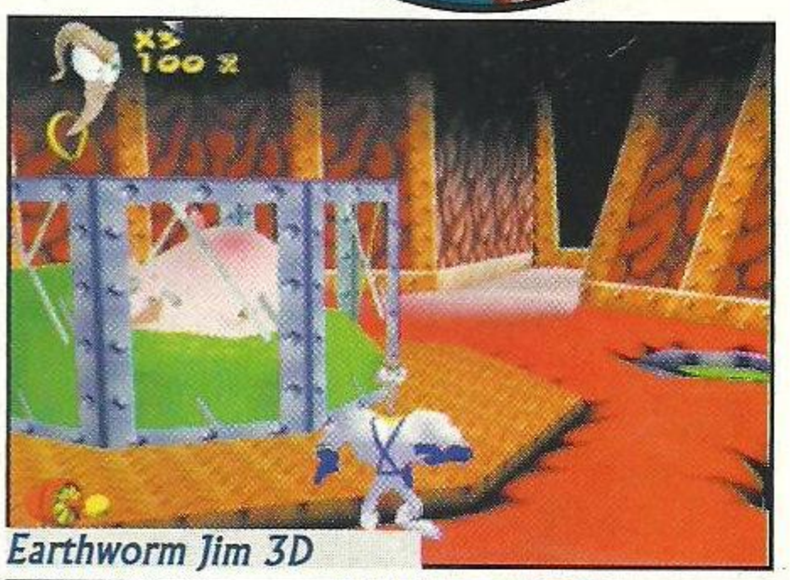

Alien Resurrection

Interplay

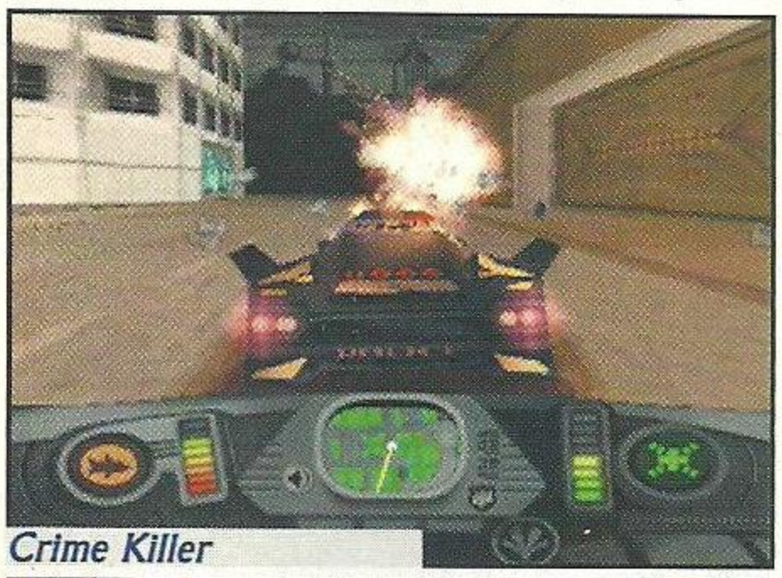
TYTUŁ	KONSOLA	GATUNEK	WRAŻENIA
Heart of Darkness	Psx	2D platformer	***
Earthworm Jim 3D	Psx/N64	3D platformer	**
Wild 9's	Psx	zręcznościowa	***
Crime Killer	Psx	strzelanina	**

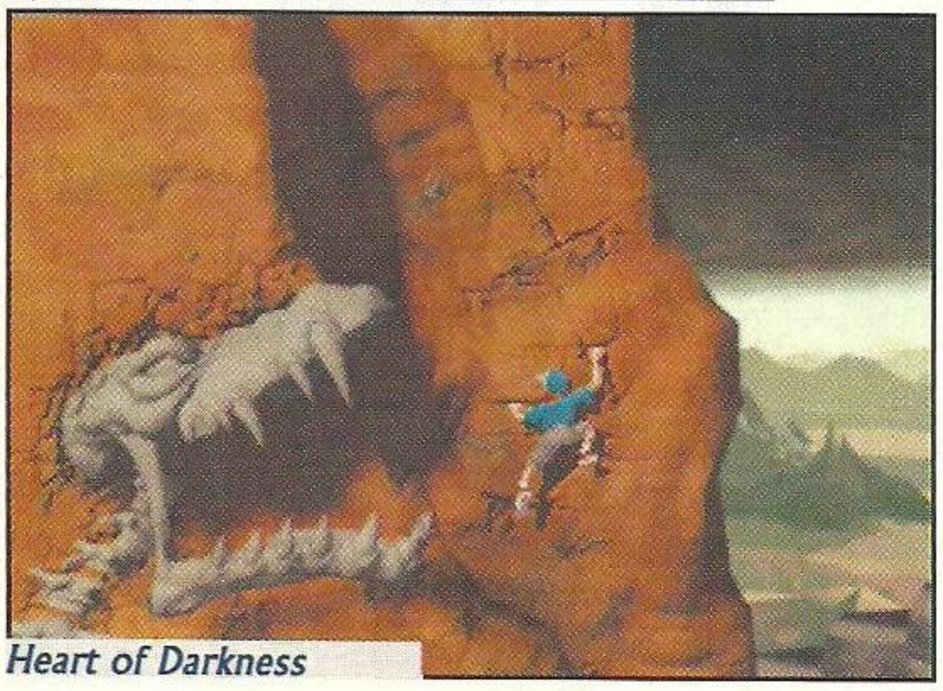
X-Files

O HEART OF DARKNESS aż głupio pisać. Jest to bowiem tytuł, dzięki któremu niejeden recenzent wyszedł na głupca, pisząc o rychłej premierze zapowiadanej już od pięciu lat gry. I nie zmienia tego faktu to, że teksty takie pisze się na podstawie materiałów przesłanych przez firmę zajmującą się przygotowaniem tytułu. Wina i tak spada na autora tekstu. Nie będę więc ryzykował - HOD prawdopodobnie ukaże się kiedyśtam i wciąż będzie to platformer jakiego do tej pory świat nie widział. Albo inaczej - platformer jakiego 5 lat temu nikt nie widział, bo teraz... Natomiast pewnym można być kolejnego członka rodziny pokręconego robala. Trójwymiarowy Jim zagości na ekranach telewizorów w trzecim kwartale bieżącego roku. Na pomysłowość zasługuje scenariusz gry - Jim, trafiony w czoło przez krowę zostaje uwięziony we własnej świadomości. Musi przebrnąć przez wszystkie jej poziomy, walcząc przy okazji ze strachami i fobiami jakich nie spodziewał się nawet w najgorszych koszmarach. O CRIME KILLER już kiedyś pisaliśmy i od tego czasu nie pojawiło się nic nowego - to po prostu szybka, futurystyczna strzelanina. Na koniec pozostaje jeszcze WILD 9'S - pierwsza gra zapowiadająca możliwość wirtualnego maltretowania napotykanych przeciwników - przedstawicieli złowrogiej organizacji LEGM (Little, Evil, Green Men). Ten trójwymiarowy platformer Shiny ma więc okazję zaciekawić graczy sądzących, że z tego gatunku nie da się już nic wykrzesać (pomijając nawet fakt, że ilością klatek animacji WILD 9'S ma przebijać wszystkie przygody Jima razem wzięte). No i ma jeszcze jeden atut. Shiny.


Earthworm Jim 3D

Wild 9's


Crime Killer

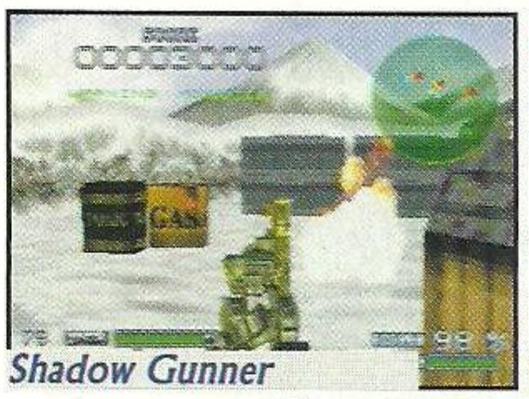

Heart of Darkness

Ubi Soft

TYTUŁ	KONSOLA	GATUNEK	WRAŻENIA
All Star Tennis	Psx/N64	sportowa	**
Buck Bumble	N64	3D platformer	***
Chaos	Psx	zręcznościowa	-
Hype - the Time Quest	N64	action-rpg	***
Rayman 2	Psx/N64	3D platformer	***
S.C.A.R.S	Psx/N64	wyścigi	**
Shadow Gunner	Psx	zręcznościowa	**
Tonic Trouble	N64	3D Platformer	*

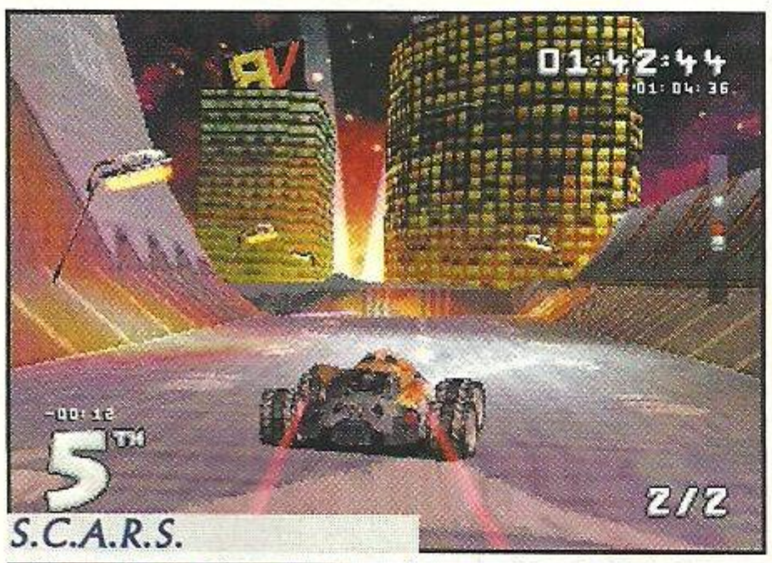
Rayman 2

Seria gier, jakie Ubi Soft przedstawił z myślą o 64-bitowej konsoli, powinna rozweselić wszystkich jej posiadaczy (o ile wcześniej nie rzucili okiem na stronę Acclaimu). Kolejno RAYMAN 2, BUCK BUMBLE, TONIC TROUBLE i HYPE - te tytuły prezentują się tak efektownie, że można było nawet przymknąć oko na niesłychane przechwałki producentów i oddać się delektowaniu ich niezwykłą aura. W zasadzie, pod względem wykonania, każda z tych gier może stawać w szranki z wąsaczem (który wreszcie przestanie być tym wyeksploatowanym przykładem z chwilą wejścia na półki sklepowe ZELDY 64), również dlatego, że prezentują mniej więcej ten sam gatunek. RAYMAN 2 rozpoczyna się z chwilą, gdy dzielny bohater (nie posiadający niczego, co łączyło by jego stopy i dłonie z tułowiem) zostaje wraz z grupą przyjaciół schwytany przez złe Roboty-piratów. Zaraz po tym udaje mu się uciec, ale wypadałoby chyba uwolnić resztę, co nader wyraźnie sugerują twórcy gry. Kolejny tytuł - BUCK BUMBLE nadrabia braki Raymana. Ma bowiem kończyny nie tylko połączone z tułowiem, ale w dodatku ma ich aż sześć par. Tytułowy bohater to scyborgizowana pszczoła walcząca z zastępami "złych obcych zmutowanych insektoidów" (oryginalna nazwa autorów). Gra ta wygląda po prostu niewiarygodnie - wystarczy zobaczyć w jakich bajecznie kolorowych sceneriach rozgrywa się cała akcja. TONIC TROUBLE podejmuje wątek braku kończyn z RAYMANA. Główny bohater - Ed the Space Shaker przelatuje sobie właśnie nad powierzchnią naszej gościnnej planety, gdy nagle z jego spodka wypada puszka dziwnego i tajemniczego płynu. Ed natychmiast ląduje i próbuje zaoszczędzić ludzkości kolejnej katastrofy związanej z rozlaniem mutagennego środka z kosmosu. HYPE to natomiast gra osadzona w świecie zabawek z serii Playmobil. Ludziki wyglądają z początku jak te z klocków LEGO, a całą grę przeznaczono głównie dla osób, które lubią ożywiać swoje zabawki zalegające w pudle pod szafą. AST'99 to kolejny tenis korzystający z dobrodziejstw motion capture - wygląda przy tym całkiem nieźle. Przy okazji parę nazwisk graczy, którzy zostali umieszczeni w grze - Conchita Martinez, Michael Chang i Richard Krajicek. CHAOS. Okraszona niebanalną fabułą trójwymiarowa gra akcji, w której należy wcielić się w kolejnego niestrudzonego pogromcę obcych. Możliwość walki przy użyciu najwymyślniejszych broni, ukrywania się i zasadzania na przeciwnika. Kolejny zwykły shooter 3D? Dwa ostatnie S-owe tytuły Ubi Softu to S.C.A.R.S. oraz SHADOW GUNNER. Ta druga gra to symulator mecha rozwalającego na swej przedstawionej z perspektywy tpp drodze wszystko, co się rusza, oraz trochę rzeczy zupełnie stacjonarnych. S.C.A.R.S. jest natomiast dosyć nietypowym racerem. Nietypowość wynika z tego, że pojazdy, w jakich przyjdzie się graczowi ścigać, zbudowano w oparciu o wygląd zwierząt. Jest więc maszyna do złudzenia przypominająca kształtem rekina, jest też pojazd o kształcie nosorożca, lwa i innych mięsożerców. W sumie pojazdów jest 9.



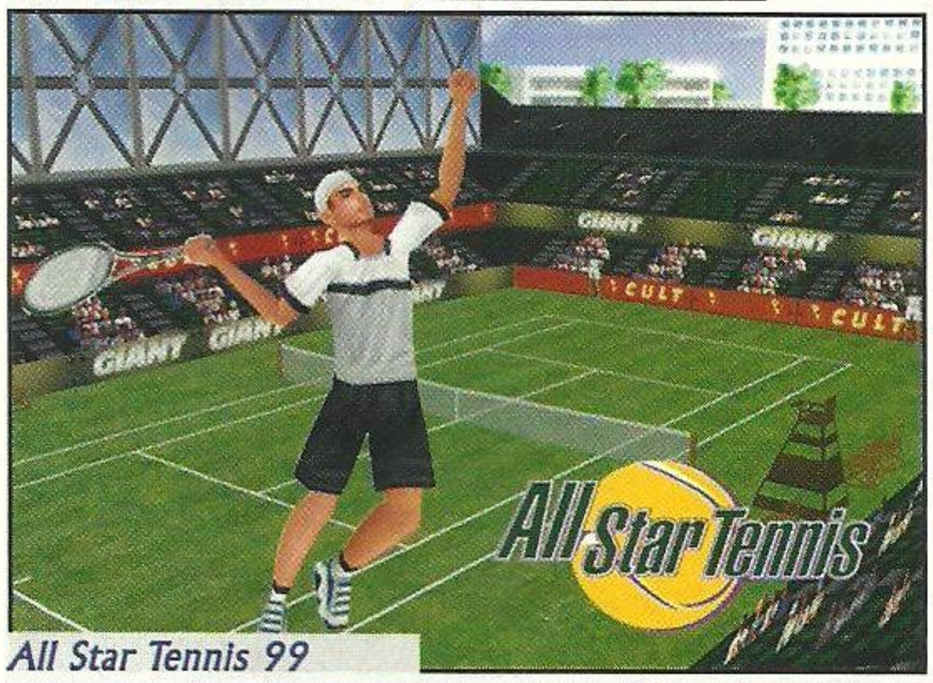
Shadow Gunner

Tonic Trouble

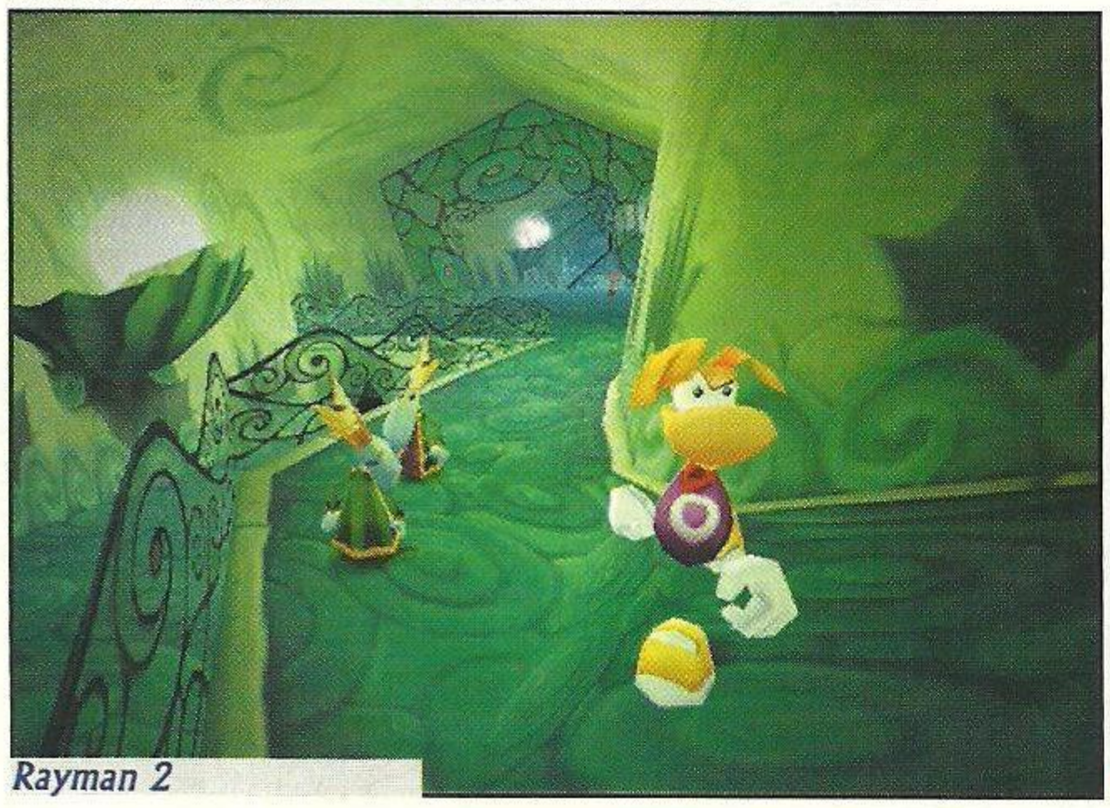


S.C.A.R.S.

Buck Bumble



All Star Tennis 99

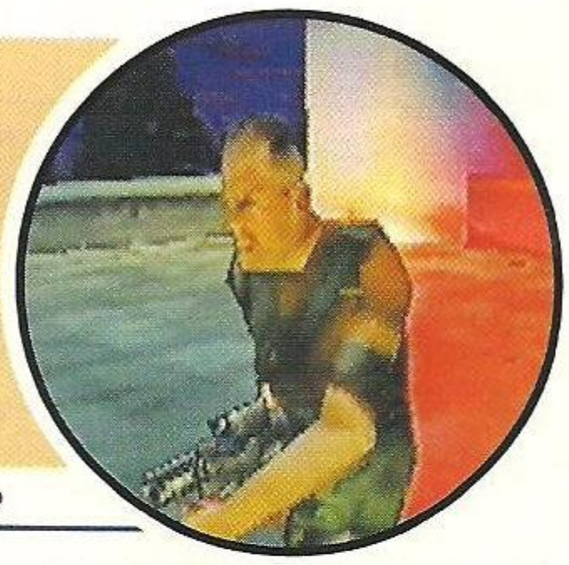


Rayman 2

Hype

Activision

TYTUŁ	KONSOLA	GATUNEK	WRAŻENIA
Apocalypse	Psx	strzelanina	***
Asteroids	Psx	strzelanina	**
T'ai Fu	Psx	3D platformer	***
Tenchu	Psx	action-adventure	***
X-Men	Psx	fighter	*


Apocalypse

Activision to firma z tradycjami, posiadająca bogatą historię i niewyczeprane wprost pokłady starych gier, o których czasem przypomina, wrzucając je na rynek w odświeżonej formie. Tak było w przypadku PITFALL 3D, tak też będzie z ASTEROIDS. W pełni renderowane, okraszone ultraszybką animacją i efektami specjalnymi asteroidy mają szansę na drugą młodość! Czy tak będzie w istocie - trudno powiedzieć, choć strzela się w dalszym ciągu przyjemnie. Tymczasem dobiegają końca prace nad APOCALYPSE z Bruce Willisem w roli głównej - to strzelanina rozgrywająca się w przyszłości, bardzo przypominająca ONE. W międzyczasie zdążył zmienić się nie tylko pomysł gry (Bruce na początku miał być jedynie kumplem gracza, a teraz będzie głównym bohaterem), ale i zespół autorów dokańczających w pośpiechu tego shootera. Bardzo interesująco zapowiada się gra T'AI FU - trójwymiarowy platformer z elementami fightera, którego główny bohater przypomina krzyżówkę tygrysa z ufokiem. Za to trójwymiarowe mordobicie X-MEN pokazywano w bardzo, bardzo wczesnej wersji i nie chcemy się na ten temat jeszcze wypowiadać (hint: było kiepsko). Na zakończenie zaś miła wiadomość - Activision wyda TENCHU w USA i w Europie. Niektóre elementy gry ulegną drobnym zmianom, jak na przykład ilość bryzgającej krwi, ale w dalszym ciągu będzie to po prostu doskonały symulator wojownika Ninja.

Apocalypse

Asteroids

T'ai Fu

Tenchu

X-Men

Accolade

TYTUŁ	KONSOLA	GATUNEK	WRAŻENIA
Test Drive 5	Psx	wyścigi	***
Test Drive Off-Road 2	Psx	wyścigi	**
Big Air Sbowboarding	Psx	sportowa	**
Star Con	Psx	strategia/strzelania	***

Test Drive 5

Accolade nie ryzykuje zbytnio wprowadzając na rynek dwie kontynuacje swoich serii wyścigowych. O zaletach i wadach poprzednich części można by długo dyskutować - faktem jednak jest, że sprzedały się one w olbrzymim nakładzie, dając wszystkim zainteresowanym jakże lubiane pieniążki. Tak więc niedługo dostaniemy TEST DRIVE 5 oraz TEST DRIVE OFF-ROAD 2 z nowymi samochodami, trasami i poprawionymi engine'ami graficznymi. Warto zwrócić uwagę na TEST DRIVE 5 - ta gra spośród wszystkich PSX'owych racerów przezentowanych na E3 zrobiła na nas największe wrażenie. Wobec słabej postawy ostatniej odsłony COOL BOARDERS ciekawie przedstawia się także BIG AIR SNOWBOARDING. Na pierwszy rzut oka gra ma więcej wspólnego z fantastycznym 1080 SNOWBOARDING na Nintendo 64, niż z innymi tytułami. Zestaw zamyka STAR CON, czyli próba połączenia strategii z kosmiczną strzelaniną. Gra jest opracowywana od długiego czasu i zapowiada się na interesującą mieszankę stylów, która może (lub nie) przypaść do gustu wielu posiadaczom PlayStation. Jedno jest pewne: jest to jedyny produkt, który Accolade wypuszczając podejmuje ryzyko.

Star Con

Test Drive 5

TD Off-Road 2

Big Air Snowboarding

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat®

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10

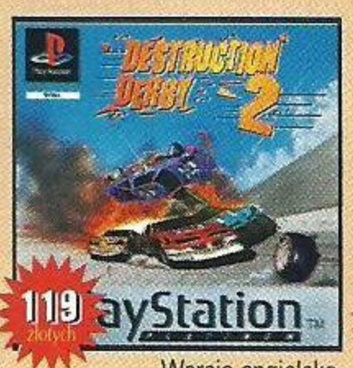
tel./fax (0-22) 673-68-04

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

UWAGA! Karta pamięci za darmo

KUPUJĄC U NAS, PAMIĘTAJ! MAMY NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER NA PSX PRZY MAKSYMALNIE NISKICH CENACH!

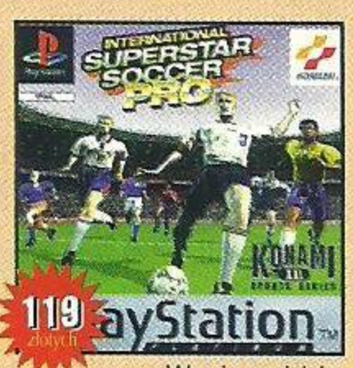
89 złotych — Wersja angielska



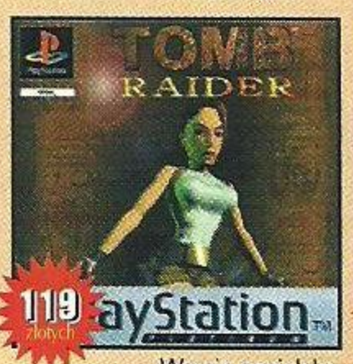
119 złotych — Wersja angielska

119 złotych — Wersja angielska

119 złotych — Wersja angielska

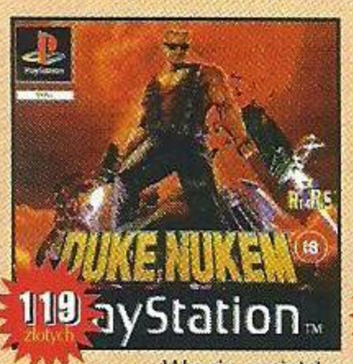


119 złotych — Wersja angielska

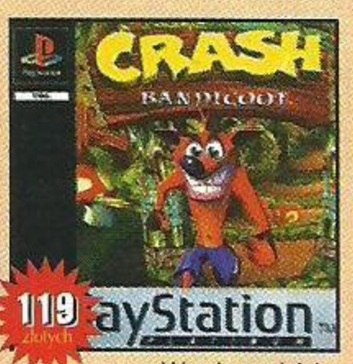


119 złotych — Wersja angielska

TEL. — Wersja angielska



119 złotych — Wersja angielska



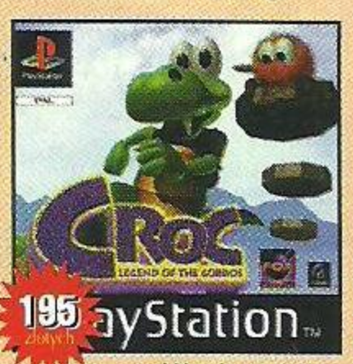
119 złotych — Wersja angielska

139 złotych — Wersja angielska

139 złotych — Wersja angielska

179 złotych — Wersja angielska

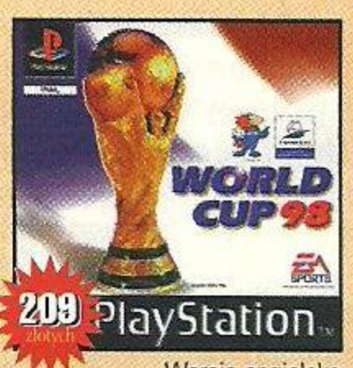
195 złotych — Wersja angielska



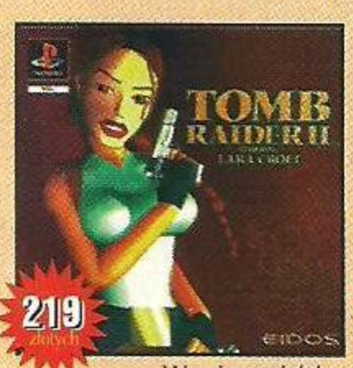
195 złotych — Wersja angielska

195 złotych — Wersja angielska

205 złotych — Wersja angielska



209 złotych — Wersja angielska



219 złotych — Wersja angielska

219 złotych — Wersja angielska

219 złotych — Wersja angielska

Wszystkie charakterystyczne znaki graficzne są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do ich prawnych właścicieli i są użyte w tej publikacji wyłącznie w celach informacyjnych.

W naszej ofercie znajdziesz również:

Adidas Power Soccer	119 zł	Agent Armstrong	195 zł	Rapid Racer	195 zł	Bloody Roar	205 zł
Air Combat	119 zł	Broken Sword 2	195 zł	Rascal	195 zł	Dark Omen: Warhammer	205 zł
Bast a Move 2	119 zł	Colony Wars	195 zł	Rosco McQueen	195 zł	Formula 1'97	205 zł
Micro Machines v3	119 zł	Cool Boarders 2	195 zł	Shadow Master	195 zł	MK Mytohology	205 zł
Mortal Kombat Trilogy	119 zł	Fifa 98 - World Cup	195 zł	Street Fighter EX Plus	195 zł	Nightmare Creatures	205 zł
Pandemonium	119 zł	Jersey Devil	195 zł	The Note	195 zł	Pitfall 3D	205 zł
Porsche Challenge	119 zł	K1 The Arena	195 zł	Theme Hospital	195 zł	Crash Bandicoot 2	209 zł
Ridge Racer Revolution	119 zł	Nagano 98	195 zł	V-Rally	195 zł	Forsaken	209 zł
Soviet Strike	119 zł	Nascar 98	195 zł	Z	195 zł	G.Police	219 zł
Warcraft 2	189 zł	Need for Speed 3	195 zł	Dynasty Warrios	199 zł	Newman Haas	219 zł
Abe's Odyssey	195 zł	Overboard!	195 zł	Test Drive 4	199 zł	Joypad SONY	99 zł
Ace Combat 2	195 zł	Rally Cross	195 zł	Adidas Power Soccer 2	209 zł	Memory card SONY	89 zł

WIRTUALNY ŚWIAT POLECA

209 złotych — PlayStation — WERSJA ANGIELSKA

209 złotych — PlayStation — WERSJA ANGIELSKA

JOYPAD DUAL SHOCK

179 złotych — PlayStation

Kupując w okresie od 15 czerwca do 31 sierpnia w naszej firmie jeden z zestawów

GRAN TURISMO + JOYPAD SONY lub RESIDENT EVIL 2 + JOYPAD SONY

otrzymasz za darmo:

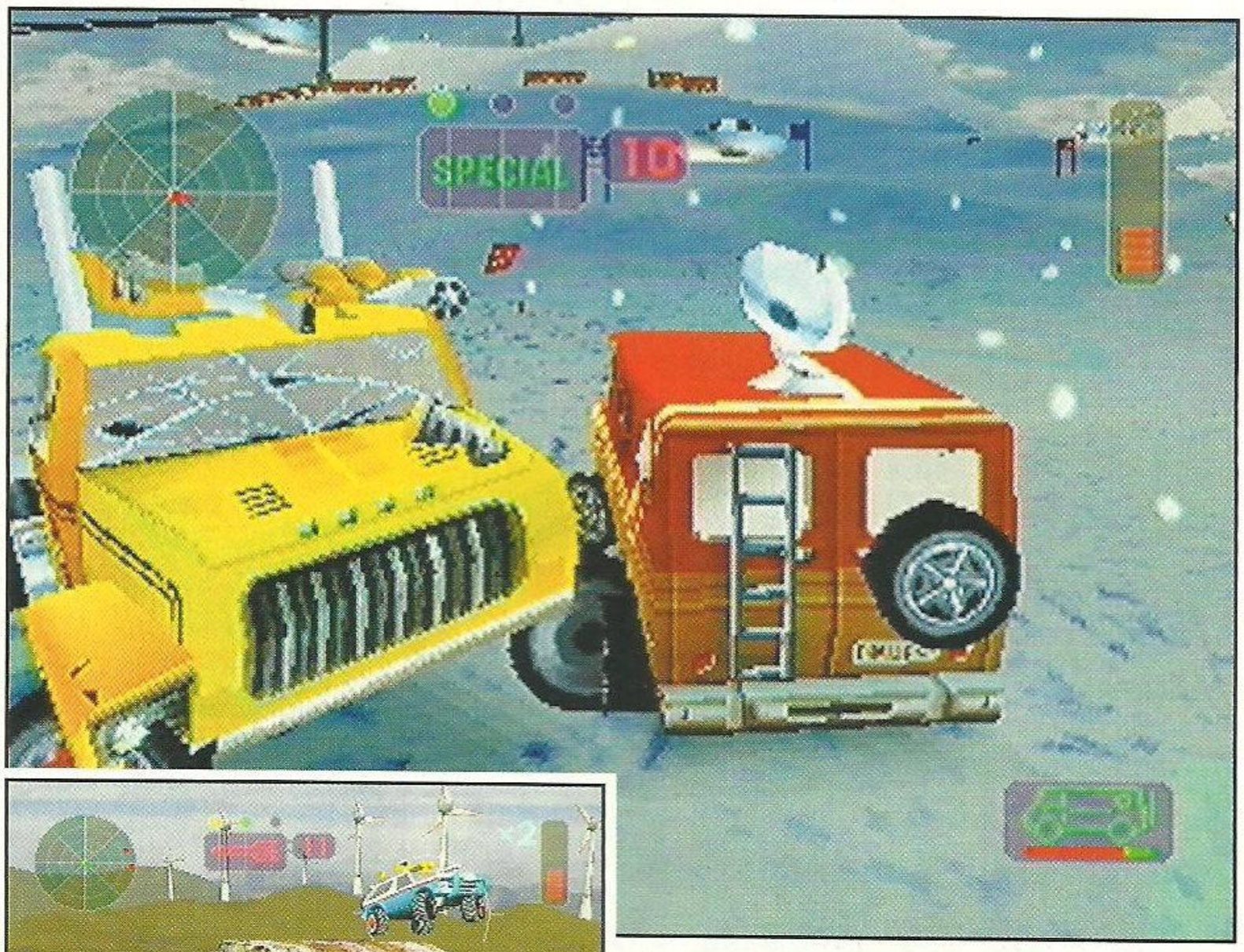
Ponadto wśród osób biorących udział w promocji zostanie rozlosowany wspaniały pakiet, w skład którego wchodzą: gry Pax Corps, Hard Boiled i Rage Racer.

Co zyskujesz kupując u nas:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.

NASZĄ OFERTĘ ZNAJDZIESZ W TELEGAZECIE TVP 2 NA STRONIE 451

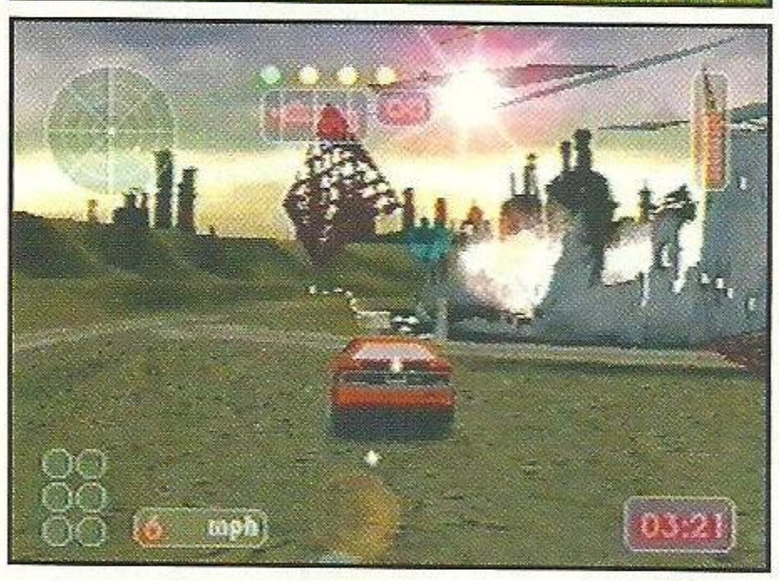
Vigilante 8



Zawód alfonsa na ogół nie kojarzy się dobrze, to fakt. Być może dlatego, że oprócz niewątpliwych przyjemności wynikających ze sprawowania opieki nad swym stadkiem, dochodzą do tego bardzo liczne okazje zarobienia w tubę - bądź od niezadowolonych klientów, bądź od stróżów prawa i moralności. Ale dla Johna Torque - naszego bohatera z okładki - zawód ten był niewątpliwie sposobem na życie w Las Vegas. Był - aż do momentu, gdy nierozważny przedstawiciel rasy afro-amerykańskiej zagrał w pokera z lepszym od siebie szulerem. I przegrał. Przegrał wszystko - pieniądze, mieszkanie, całą jego zawartość i ulicę, którą kontrolował. Został mu tylko jego ulubiony czerwony dres, gruby złoty łańcuch z jeszcze grubszym medalionem oraz stary, wysłużony samochód, którym odjechał na południe szukając szczęścia. Dla byłego alfonsa zaczął się nowy okres w życiu - już nikt nie powie na niego ani "hustler", ani "pimp".

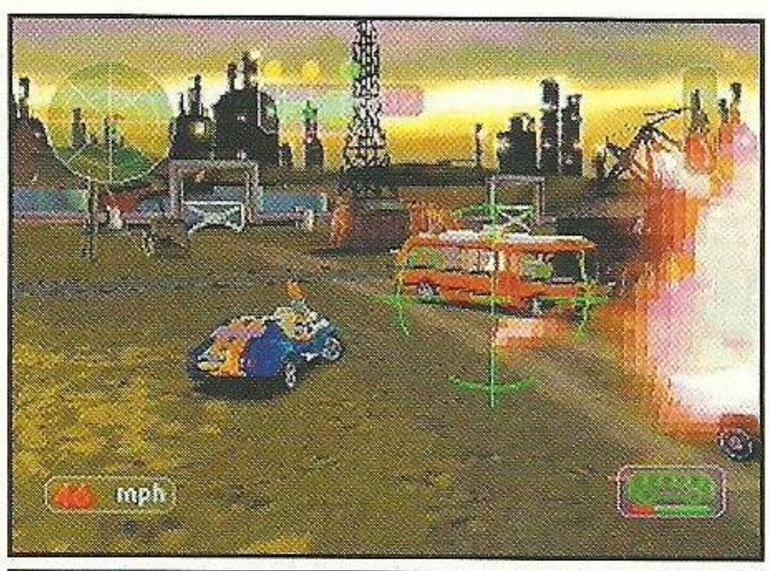
Torque może i był alfonsem, ale doskonale wiedział, co się dzieje dookoła. Kryzys amerykańskiej gospodarki spowodowany wyczerpującymi się na świecie złożami ropy naftowej doprowadził do destabilizacji tego niegdyś kwitnącego państwa. Rozszerzające się w zastraszającym tempie chaos i anarchia objęły już niemal całą powierzchnię Stanów Zjednoczonych, oprócz miast, nad którymi rząd starał się zapanować zaprowadzając porządek metodą silnej ręki. Wystarczy jednak wydostać się z metropolii, aby być świadkiem prawdziwej wojny, lub co gorsza, mimowolnie wziąć w niej udział. Terrorysta Sid Burn wraz ze swą szaloną bandą zwaną Coyotes grasuje po bezdrożach USA paląc i niszcząc wszystko, co spotka na swej drodze. A ponieważ rząd i policja nie zamierzają nic zrobić w tej sprawie, mieszkańcy sami organizują ruch oporu zwany Vigilantes. Po rozmowie z ich przywódcą - facetem ukrywającym się pod pseudonimem Convoy - Torque postanawia przyłączyć się do grupy Vigilantes, mając nadzieję na odkucie się po niedawnej wpadce. Tak według autorów VIGILANTE 8 wygląda alternatywna historia USA lat 70.

VIGILANTE 8 oferuje trzy tryby rozgrywki. Pierwszy to Quest Mode, gdzie gracz wciela się w jedną z ośmiu postaci - do dyspozycji jest czterech Coyotes i tyle samo Vigilantes (w tym naturalnie i nasz alfons, przepraszam - były alfons). Postacie naturalnie różnią się wyglądem i głosami, ale decydującym o wyborze jednej z nich czynnikiem jest prowadzony przez nią samochód. Pojazdy mają dość różnorodne parametry techniczne - mogą być małe i zwinne, ale przy tym o słabym pancerzu, lub wręcz przeciwnie - duże, wolne i potężne. Każdy z nich doskonale sprawdza się w boju, w zależności od tego, jaki styl preferuje władca joypada. W wariancie Quest na gracza czeka szereg misji - w każdej z nich oprócz zniszczenia pojazdów przeciwnika trzeba też wypełnić określone zadanie, które



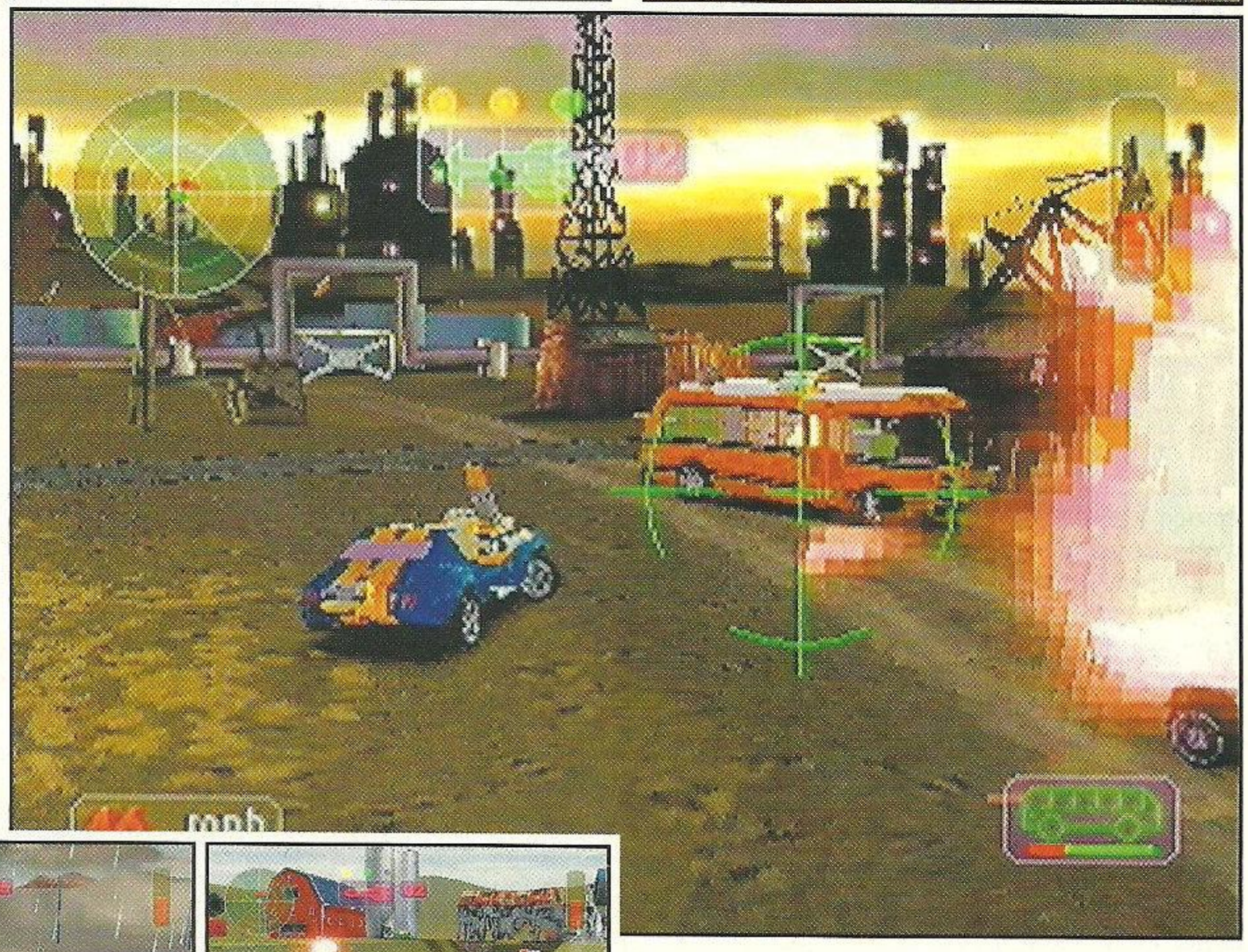
podane jest na ekranie tuż przed walką. Może to być na przykład zniszczenie stacji benzynowej (jeśli grasz jako jeden z Coyotes), albo adekwatnie do tego chronienie jej przed zniszczeniem (jeśli walczysz u boku Vigilantes). Co ciekawe, misje wszystkich postaci w pewnym miejscu przecinają się tworząc swoistą pajęczynę (podobną do rozrysowanego na kartce systemu pucharowego idącego z dwóch stron), aby w pewnym momencie doprowadzić do wielkiego finału. Drugim trybem gry jest Arcade, w którym można zagrać szybką partyjkę zarówno przeciwko Coyotes jak i Vigilantes, na dowolnie wybranej arenie, można także ustalić liczbę samochodów biorących udział w masakrze. Natomiast przeznaczony dla dwóch graczy tryb multiplayer to już zupełnie inna bajka i to jest krótko mówiąc to, o co chodziło. Gra pozwala na zmierzenie się zarówno w trybie versus, jak i na walkę w trybie kooperatywnym (dwóch przeciwko reszcie świata). Split-screen można ustawić zarówno poziomo, jak i pionowo, zaś miód wycieka wszystkimi otworami konsoli. Joseph, który nie wiedzieć czemu nie cierpiał TWISTED METAL 2, od V8 nie chciał po prostu odejść.

Szaleństwo rozpoczyna się w chwili wjazdu na arenę. Nagle, nie wiedzieć skąd, rozpoczyna się frontalny atak wszystkich jednostek przeciwnika, mający na celu zniszczenie samochodu gracza. Tylko zimna krew, opanowanie (bardzo intuicyjnego zresztą) sterowania, a także małpia zręczność, będą w stanie uratować gracza przed kasacją samochodu. Do przeciwników można strzelać zarówno z montowanego seryjnie na dachu samochodu karabinu maszynowego, jak i mnóstwa innych broni - pod warukiem, że się je zdobędzie. Na arenach porozmieszczane są power-upy w postaci dodatkowych broni, częściowej reperacji, tarczy energetycznej i mnóstwa innych zabawek, które umożliwią doprowadzenie misji do szczęśliwego końca.



Rakiety kierowane, rakiety zwykłe, rakietki, miny, bomby, działo plazmowe i laser to tylko niektóre z przyjemności, jakie pozostawili nam autorzy gry. A atak specjalny (inny dla każdego z pojazdów) jest zarówno efektowny jak i efektywny - jako przykład niech posłuży nasz ulubiony alfons, którego subwoofer znajdujący się w bagażniku potrafi wywołać prawdziwe trzęsienie ziemi. Prawdziwa duma autorów - fizyka pojazdów, widoczna jest tu przez cały czas. Samochody latają w powietrzu, przewracają się, toczą, turlają, niszczą się, wybuchają i odbijają od siebie w bardzo przyjemny dla oka sposób, a radość z grania jest olbrzymia. Zwłaszcza, że to lata 70 a wszystkie samochody to klasyki amerykańskiego przemysłu motoryzacyjnego.

Dopieszczany przez blisko rok engine graficzny lśni niemal w każdym punkcie. Animacja jest płynna i szybka, a grafika przy tym jest niewiarygodnie szczegółowa. Efekty takie jak promienie słońca (lens-flary), deformacja obiektów czy wybuchy prezentują się



cudownie, a przy tym nie przeszkadzają w grze, jak to często ma miejsce w innych produktach. Gra jest bogato teksturowana, a duża widoczność (grafika nie rysuje się na bieżąco tuż przed pojazdem gracza) jeszcze bardziej uatrakcyjnia miodną rozgrywkę. Podczas gry przez cały czas dostępne są dwie kamery - z samochodu, z widoczną kierownicą i ręką drivera oraz za pojazdem. Ten drugi widok można dowolnie okręcać, przybliżać i oddalać, dzięki czemu możliwe jest ustawienie rzutu kamery nawet z wysokości 100 metrów - wtedy samochód staje się niewiele większy od mrówki, a i tak doskonale widać cały otaczający go teren. Nie można nie wspomnieć także o samych arenach, na których walczyć będą nasi bohaterowie. W porównaniu do tych z obu części TWISTED METAL areny są po prostu olbrzymie, a przy tym pełne zabudowań, instalacji czy też szczegółów terenu. Tama Hoovera, Las Vegas nocą czy złomowisko starych samolotów są super, a co ciekawe, praktycznie wszystko można tam rozwalić! Dźwięk idzie w parze z grafiką - począwszy od muzyki, która oscyluje pomiędzy funkiem z lat 70 a idealnymi do takiej gry ciężkimi riffami na rozstrojonych gitarach, przez efekty toważyszące wszechobecnej zagładzie - niemal wszystko w tej grze wydaje się być dopracowane. A tony poukrywanych sekretów przedłużą żywotność i tak już świetnego tytułu (wiemy o co najmniej dwóch ukrytych postaciach/pojazdach, oraz o kilku dodatkowych arenach).

VIGILANTE 8 jest tym wszystkim, czym miało być. Świetna grafika i dźwięk w połączeniu z przyjemnością wynikającą z totalnej destrukcji, dopracowanym analogowym sterowaniem i przyjemnym, delikatnym wibrowaniem Dual Shocka dają prawdziwie wystrzałowy towar. To jedna z tych gier, dla których warto mieć konsolę - V8 śmiało może stanąć na półce obok TEKKEN 3 i GRAN TURISMO jako produkt pierwszej klasy. I choć nie każdemu musi odpowiadać gatunek, jaki V8 sobą reprezentuje, to w kategorii "car-combat games" na PlayStation VIGILANTE 8 nie ma sobie równych. Zobaczymy, co pokaże Sony z TWISTED METAL 3 i SingleTrac ze swoim ROGUE TRIP - na razie jednak rządzi VIGILANTE 8.

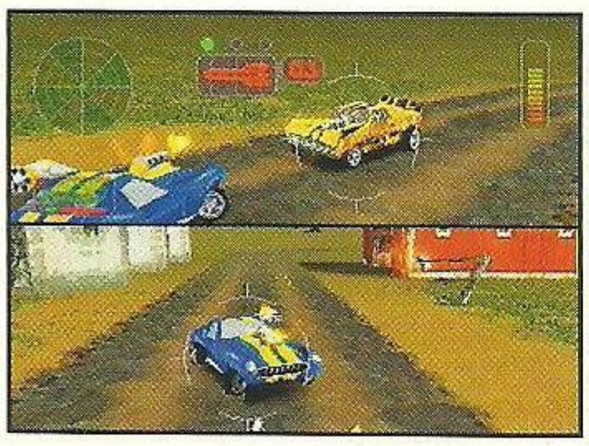
Gulash

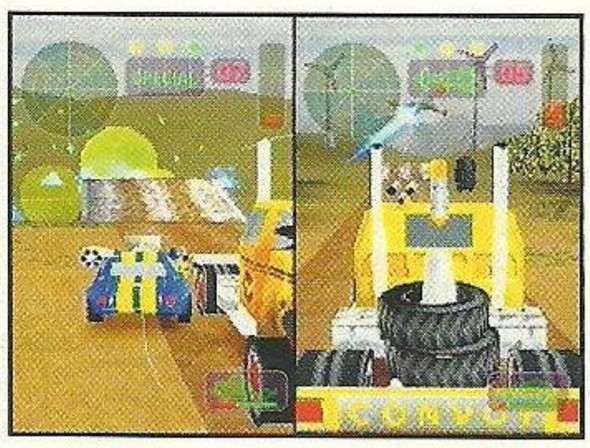
PlayStation 9

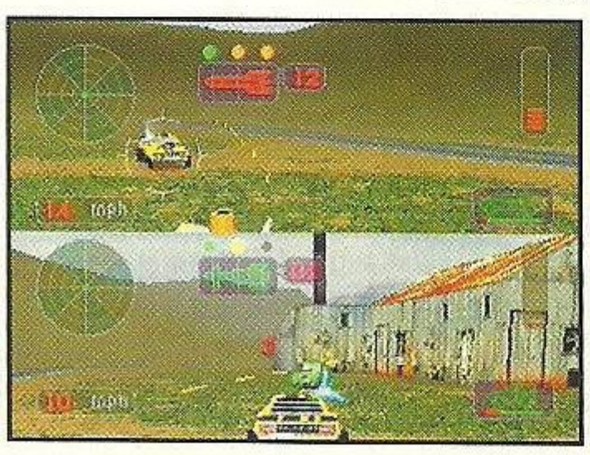
GRAFIKA 9
DŹWIĘK 8
MIÓD 9

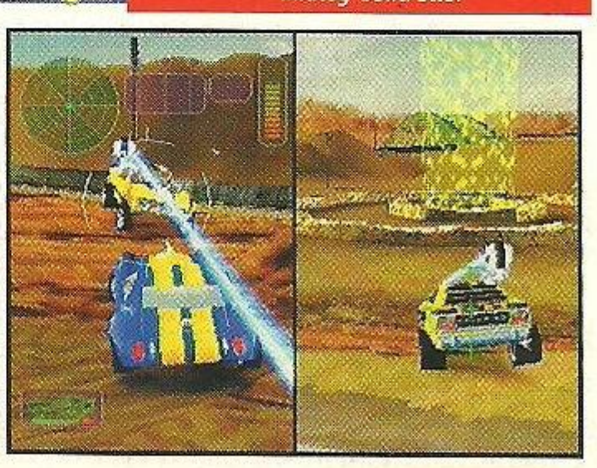
Wydawca: Activision
Producent: Luxoflux
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Czerwiec 98

Wykorzystuje: Dual Shock, Analog Controller









Dual Heroes

Choć za kilka lat w naszych domach zapewne stać będą nowe, tysiąc ileśtam-bitowe konsole, o Nintendo 64 nie zapomnę nigdy. Dlaczego? Bowiem za każdym razem, gdy w piękny slot na szczycie urządzenia wciskałem świeżutki cart, nigdy nie byłem pewien, czy kolejna zapowiadana z pompą gra nie okaże się jednym z największych knotów w galaktyce. Towarzyszący odpalaniu nowej gry dreszczyk emocji wielokrotnie zmieniał się w głuche wycie, gdy widziałem warte ponad trzy bańki efekty pracy programistów, mających prawdopodobnie do tej pory do czynienia jedynie z pisaniem prymitywnych gier shareware na PC.

Konsola, na której obok tak wiekopomnych i nie mających odnośników na innych platformach tytułów, jak MARIO 64, GOLDENEYE czy 1080 SNOWBOARDING pojawiają się takie śmieci, jak CRUISIN' USA czy CHAMELEON TWIST (według załogi N+ jedna z najgorszych gier wszech czasów!) nie może zostać zapomniana. Na takie firmy jak Rareware i Nintendo zawsze można liczyć i teoretycznie można kupić każdą ich grę w ciemno, ale to co wyrabiają z Nintendo 64 inni developerzy, często zasługuje na zemstę zorganizowanej grupy graczy. I nie mylicie się, to DUAL HEROES zmusiło mnie do napisania tego tekstu.

Bo DUAL HEROES to najgorsze mordobicie, w jakie grałem w życiu. Żenada. Tragedia. To takie proste. I pomyśleć, że autorzy serii o przygodach Bombermana zbłaźnili się wydając takiego śmiecia. Rozmyta grafika, o kolorach tak jaskrawych, że nic nie widać. Skokowa, rwąca animacja. Postacie rodem z Power Rangers, przyprawiające o mdłości już przy pierwszym rzucie oka. Chaos i brak jakiejkolwiek techniki walki. Muzyka rodem z 8-bitowych komputerków. Zmuszanie się choć do patrzenia na ten produkt było jednym z największych aktów heroizmu, jakich dokonałem w życiu. Więc darujcie sobie tę grę, ja już wystarczająco się za was wycierpiałem.

Gulash

Nintendo 64 **1**

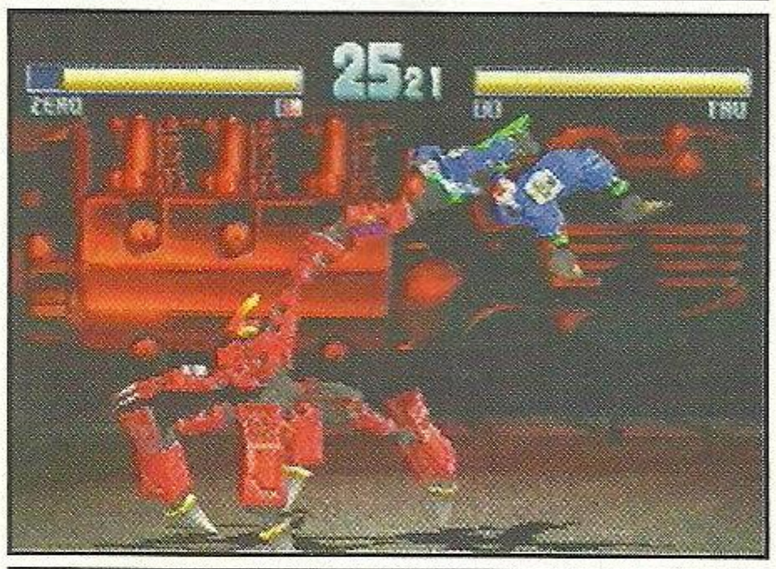
GRAFIKA 3
DŹWIĘK 2
MIÓD 1

Wydawca: HudsonSoft
Producent: HudsonSoft
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Czerwiec 98
Wykorzystuje: Controller Pak

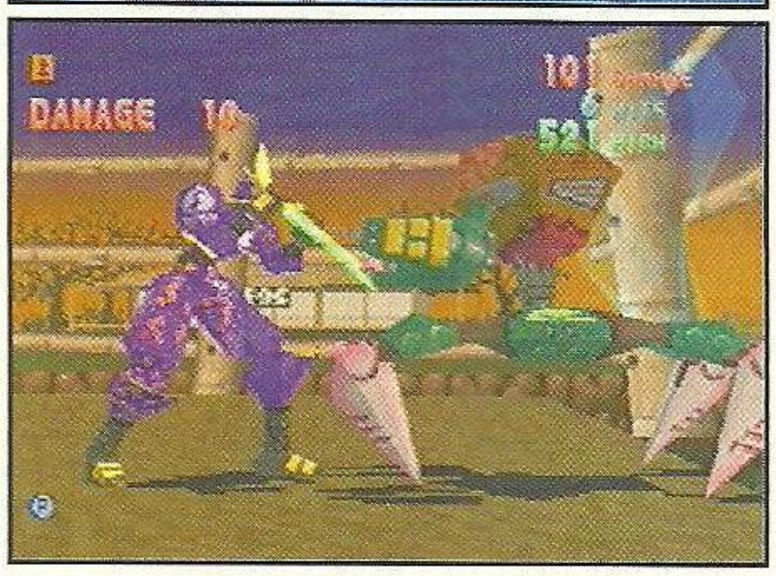
Zero Divide 2

ZERO DIVIDE był prekursorem gier o grafice polygonalnej na PlayStation i w ogóle jedną z pierwszych gier na tę konsolę. W swoim czasie zrobił ogromną furorę i prawdę powiedziawszy, gdy pierwszy raz usłyszałem o planach nad stworzeniem kontynuacji, łza zakręciła mi się w oku. Dziś jednak, gdy wepchnąłem sequel w paszczę mojego Szarego Monstrum już wiem, że mamy do czynienia z kolejną grą spóźnioną co najmniej o rok. Bo od czasu premiery w Japonii mniej więcej tyle zajęło europejskiej centrali Sony skonwertowanie tej pozycji na system PAL i wydanie jej w Europie.

Oto wyłania się konflikt wywołany przez kilku najlepszych na świecie hackerów - postanowili oni zabawić się w boga i stworzyć program internetowy obdarzony inteligencją i zdolnością przewidywania. Po drugiej stronie barykady staje ludzkość i broniące jej bezpieczeństwa roboty. Będą więc one przedzierać się przez postawione zapory (przeciwnicy), by u kresu wyprawy zmierzyć się z tajemniczym programem, który zyskał przewrotną nazwę Eve (czyli Ewa). Szkoda miejsca na rzeczy oczywiste, więc szybko. Opcje: 1 i 2 graczy, możliwość obejrzenia intra, ciągu walk wybranych samodzielnie bądź losowo robotów i trening. Warte wspomnienia jest, iż w opcji treningowej mamy możliwość wyświetlenia listy uderzeń i combosów danej postaci. Poza tym, mimo iż gra zajmie tylko jeden blok na karcie pamięci, można zachować 200 walk i obejrzeć je potem w miłej dla oka powtórce. Oczywiscie, jeśli ktoś lubi oglądać swoje stare walki.



Autorzy zaproponowali do wyboru 10 mechów (plus cztery ukryte). Stylizowano je na postacie humanoidalne (nawiasem mówiąc to sami Japończycy ostatnio stwierdzili, że dwunoga maszyna krocząca jest jedną z najmniej stabilnych ruchomych konstrukcji, jakie można stworzyć), roboty - kraby, roboty - kangury, roboty - skorpiony. Żaden z nich nigdy nie miałby szans w realnej walce z maszyną gąsienicową, ale jak to mówią autorzy mang i anime o mechach: "to nic, ale za to jak extra wyglądają!". Areny, na których toczą się walki wydają się być efektem sondy ulicznej z pytaniem: gdzie chciałbyś spędzić urlop, przeprowadzonej wśród górników wracających z szychty - parki, dyskoteki (?), malownicze skały - po prostu wszystko. Niektóre są ograniczone barierami (ściany, laserowe wiązki), z części zaś można efektownie zwalić przeciwnika. Tu jednak novum: spadając można się jeszcze złapać krawędzi i wleźć z powrotem. System kierowania postacią jest banalnie prosty. Przyciski obsługują rękę, nogę i dwa bloki. Blok w połączeniu z ręką lub nogą może dawać cios. Opanowanie komplecików także nie jest wielkim problemem: "trzy razy ręka i noga" to standard. Po godzinie gry wpadają już sześcio, nawet ośmiouderzeniowe komplety. Pod siłą uderzeń maszyny malowniczo się "sypią" i zmienia się ich powierzchowność.



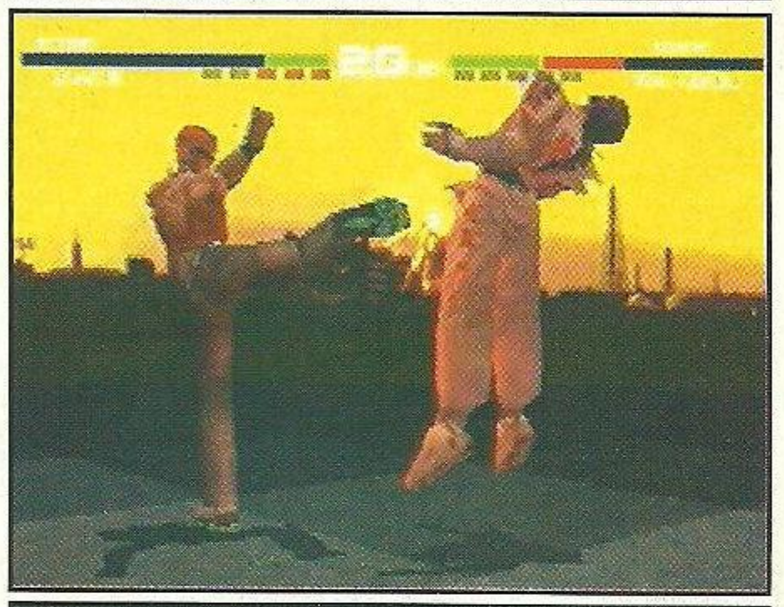
Czas wreszcie ocenić ZERO DIVIDE 2. Otóż jest to po prostu "jeszcze jedno mordobicie". Nie wyróżnia się dosłownie niczym. I hitem mogłoby być, gdyby wyszło rok, półtora roku temu. Dziś gier o wiele lepszych i to pod względem graficznym i zawartości miodu jest sporo, a wydawać pieniądze na produkt, po którym nie poczujesz, że doświadczyłeś czegoś nowego to wręcz nieprzyzwoite. Z czystym sumieniem stwierdzam zatem, iż gra jest spóźniona i dziś stanowi doskonały przykład ewidentnego średniactwa.

Grabarz

PlayStation **5**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 5

Wydawca: Sony
Producent: Zoom
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Sierpien '98
Wykorzystuje: Memory Card



Dead or Alive

Ludzie są na tyle podobni, że właściwie można by sporządzić obszerną listę sformułowań, którymi każda z grup (dowolnie wyodrębnionych) posługuje się rzadziej, bądź częściej. Dla młodych mężczyzn byłyby to pewnie: "tak, mamo, słowo honoru, że sprzątałem", "kocham Cię jak nikogo dotąd", czy "już nigdy więcej nie zaufam dziewczynie". Gdyby zaś wybrać grupę recenzentów gry DEAD OR ALIVE, najczęściej powtarzanymi słowami byłyby: VIRTUA FIGHTER, grafika, skaczące piersi i przechwyty. A ponieważ przysłowia są mądrością narodów, a jedno z nich powiada nawet, że "jeśli wejdziesz między wrony...", nie wyłamię się z trendu i oto opowiem o grze, która wstrząsnęła światem PSXowych mordobić tuż przed wejściem TEKKEN 3. Oczywiście korzystając z kolejności wytyczonej przez wymienione wcześniej słowa kluczowe.

DoA stanowić miało wypełnienie na półce z naklejką "walki realistyczne" i rzec by można, iż jeśli chodzi o wygląd samej walki, rzeczywiście przypomina bardzo Saturnowego VIRTUA FIGHTER. Do wyboru jest ośmiu zawodników, a każdy wprawnie posługuje się inną techniką walki. Można odnaleźć jeszcze trzy ukryte postacie i, uwaga - nowość, nawet po kilkanaście strojów dla każdej. Na pytanie gdzie odbywają się walki, odpowiedź jest tyle trudna, ile znacząca. Powiem tak - jest to teatr, na scenie którego ktoś wyznaczył arenę, resztę zabezpieczył minami przeciwpancernymi, a w tle postawił wymalowany na pasku tektury pejzaż. I już wszystko wyjaśniam: tła są oczywiście 2D i autorzy gry nie dołożyli żadnych starań, żeby urealnić je choć odrobinę - są wstrętne, plastikowe, mało się na nich dzieje i od góry kończą się "nicością". Nie mniej fakt ów w grze nie przeszkadza w najmniejszym stopniu, gdyż to co z konsoli wyciągają walczące postacie, jest wręcz próbą podkopania potęgi boga i wspaniałości realnego świata. Hi-res i animacja 50 klatek na sekundę w wersji PAL mówią same za siebie. To po prostu zwala z fotela, więc gdy po raz pierwszy odpalacie DoA siądźcie lepiej na podłodze. Gra toczy się na nieograniczonej arenie, choć jest wyznaczony mały teren "walki bezpiecznej". Jeśli z niego wyleziesz, każdy upadek skończy się eksplozją, jakby postać właśnie upadła na minę. Tekstury nie pozwalają narzekać nawet takiemu marudzie jak ja - są po prostu fenomenalne, a postacie ruszają się ultrapłynnie. Mało tego - w DoA autorzy postanowili przekazać majestatyczne ruchy piersi zawodniczek i... to chyba jedyny zgrzyt animacji postaci. Bo nie dość, że nie wygląda to seksownie i nawet nie śmieszy - wręcz koszmarnie obrzydza. Dobrze, że można to wyłączyć. Jeśli mówić dalej o oryginalności DoA, to bastionem będą tu zdecydowanie jednoklawiszowe przechwyty. Jest przycisk, który służy do wyłapywania nadchodzących z druzgoczącą prędkością kończyn przeciwnika - wciśnięcie go w odpowiednim momencie spowoduje płynny przechwyt, a potem da możliwość rozpoczęcia własnej akcji. Pomysł ten jest kropką nad "i" dla stwierdzenia, że DoA jest mordobiciem ponadprzeciętnym. Walka między dwoma mistrzami DoA wygląda jak najwspanialsze chińskie filmy karate - rytmiczne blokowanie, przechwyt, uderzenie, przechwyt, uderzenie... itd., a przy tym sam system jest w dużej mierze podobny do wymienionego wcześniej VIRTUA FIGHTER, gdzie proste comba w stylu punch-punch-kick przeplatane są bardziej efektownymi ciosami. To trzeba zobaczyć. Z ciekawych opcji warto wymienić Danger Zone - walkę pośród min i Kumite, gdzie zmierzysz się na czas z setką przeciwników. Reszta - standard.

Mankamentem gry jest zdecydowanie oprawa dźwiękowa, jakby stworzona ostatniego dnia produkcji. Nie dość, że większość melodii brzmi archaicznie, to na wszystkich arenach słychać echo (nawet na łące!) - co pogłębia tylko "efekt teatru". Mimo wszystko jednak rachunek jest prosty: DoA mieć trzeba. Mimo iż jest to gra szalenie nierówna, to bez wątpienia jej zalety nie pozwalają zwracać uwagi na niedociągnięcia.

Ta gra po prostu wciąga i nie ma na PSX'a innej pozycji, która byłaby w tak wielkim stopniu zbliżona do VIRTUA FIGHTER. Ponadto DoA oferuje możliwość stoczenia wspaniałej realistycznej walki, a moc sekretów dostarcza zabawy na długie tygodnie. DoA jest mocnym numerem 2 wśród mordobić na PSXa. Dlaczego drugim? Cóż... Sześć literek i cyferka: TEKKEN 3.

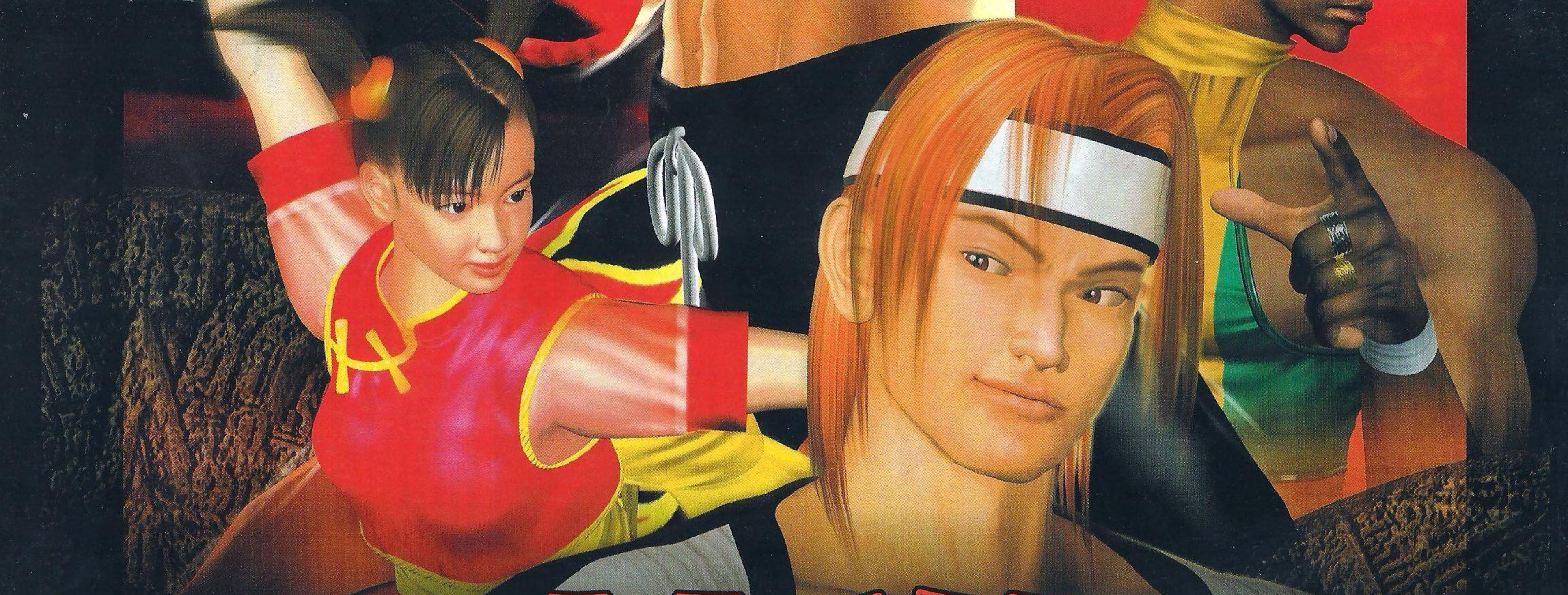
Grabarz

PlayStation **8**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 6
MIÓD 8

Wydawca: Sony
Producent: Tecmo
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Lipiec 98
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

namco
SOUL EDGE



THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 3

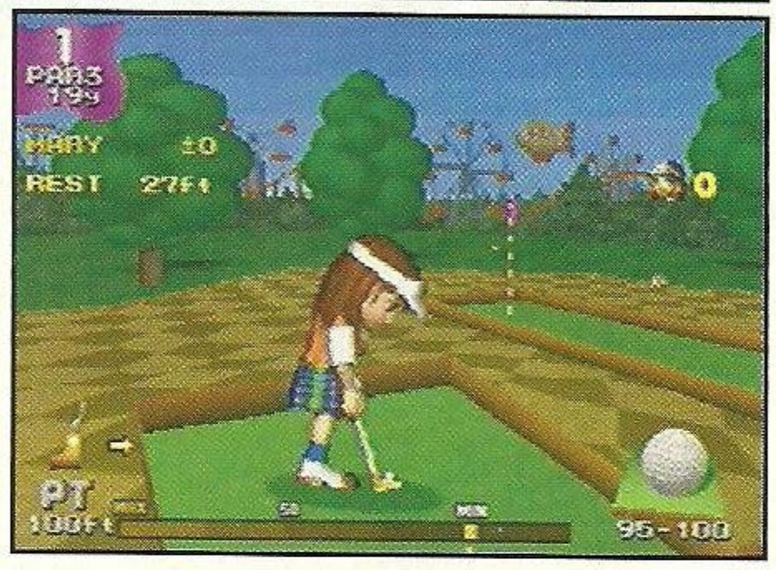
© 1994 1995 1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

Everybody's Golf

Golf jest znaną w Polsce, aczkolwiek mało populaną dyscypliną sportu z racji swojej ekskluzywności i olbrzymich pieniędzy niezbędnych do tego, aby stać się członkiem klubu golfowego. Od czego jednak mamy gry video!? EVERYBODY'S GOLF stał się w Japonii olbrzymim przebojem, co ze względu na olbrzymią miodność, prostotę obsługi i przystępność wcale mnie nie dziwi. Najlepiej grać w gronie przyjaciół, maksymalnie czteroosobowym, nie koniecznie znającym tajniki golfa. Rozgrywka może odbywać się na dwa sposoby. Pierwszym są zwykłe pojedynki składające się z sześciu trybów, zaś drugim uroczy minigolf. Normalny golf podzielony jest na praktykę, turniej, pojedyncze rozgrywki, mecz z żywymi przeciwnikami oraz rozgrywki bonusowe, dostępne po zdobyciu tytułu mistrzowskiego. Naturalnie do dyspozycji masz dziesiątki przeróżnych torów, które są fikcją

i wymysłem autorów. Tak samo fantastyczny jest minigolf, gdzie gra odbywa się na małych przestrzeniach i wymaga ostrego kombinowania z rykoszetami i kątami odbicia.

Uderzaniem piłeczki kijem prowadzisz jedną z dziesięciu postaci, różniących się od siebie za wyjątkiem wyglądu techniką i sposobem grania. Golfarze są żółci na maksa, przypominają po trosze bohaterów z gier role-playing, w których zakochany jest cały cyberkraj. Po uaktywnieniu zasadniczej gry przeniesiesz się na trawiaste przestrzenie. Twoim oczom ukażą się sympatyczne roślinki, z głośników zaćwierkają ptaszki. Słowem - poczujesz się jak w środku lata na łące. Trudno się więc dziwić, że obsługa gry jest banalna i niemalże intuicyjna. Zmiana kija, dobór siły uderzenia, zamach są tak prostymi czynnościami, jak wyjście z psem na spacer. Grafika w grze nie jest z pewnością szczytem możliwości konsoli, ale i tak zadowala w stu procentach. Podobnie udźwiękowienie,



które przekonuje o niskobudżetowym charakterze produkcji. Jak widać, olbrzymia flota nie jest elementem niezbędnym do zrobienia dobrej gry - w dalszym ciągu liczy się przede wszystkim dusza. Porównawszy specyfikę grania do PC, gdzie dominują liczne okienka, digitalizacja żywych mistrzów itd., stawiam na PlayStation i EVERYBODY'S GOLF!

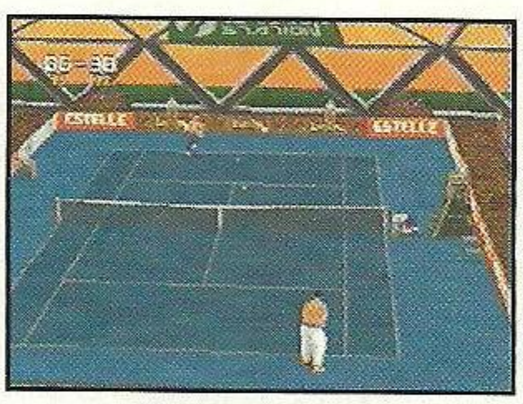
Wicik

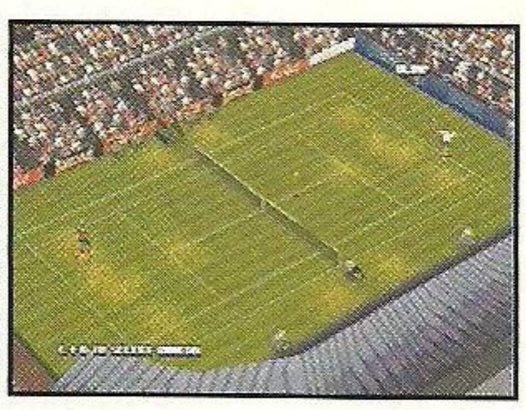
PlayStation **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Sony
Producent: Sony Japan
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Czerwiec 98
Wykorzystuje: Memory Card

Tennis Arena



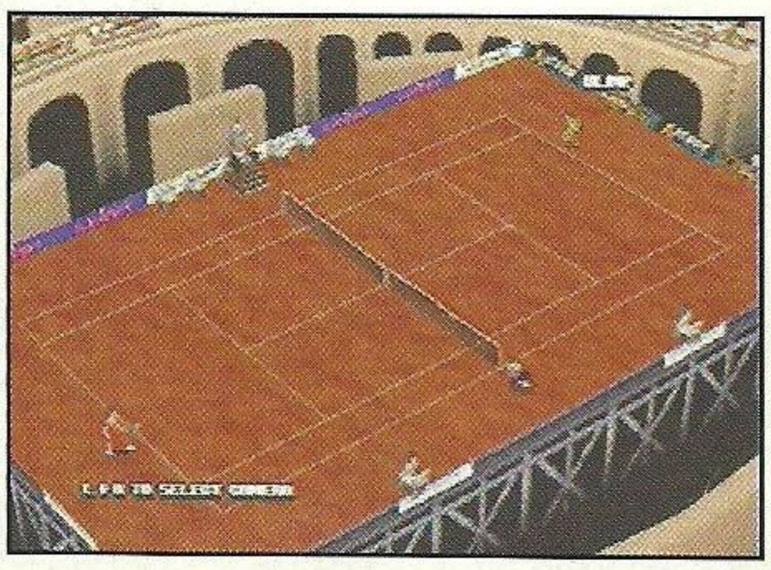


Nie przypuszczałem, że tak banalna gra jak tenis ziemny zniewoli mnie jak kobieta wyposażona w zabójczy biust obnażony wyzywającym dekoltem. Myślę, że to samo spotka i ciebie, miły graczu, jeśli lubisz tenis, gry sportowe lub chociaż przez przypadek zetkniesz się z tą przecudowną grą. Zasada tego dzieła jest banalna jak gra w pingponga. Uczestniczyć w niej może jeden gracz, dwóch, a nawet czterech. Wszystko zależy od tego, czy chcesz grać singla, czy może debelka.

Zaręczam, że i w jednej i w drugiej konfiguracji nie oderwiesz się od konsoli przez parę godzin. Zabawa toczy się na wielu nawierzchniach, mających bezpośredni wpływ na sposób gry. Wiadomo, że piłka inaczej zachwouje się na trawie, jeszcze inaczej na kredzie i w hali. Taktykę definiują również postacie, którymi grasz, ponieważ inną siłę uderzenia ma kobieta i mężczyzna. Poza tym każdy zawodnik charakteryzuje się specyficznym stylem i zagraniem.

Super-uderzenie wykonujesz raz na jakiś czas przy pomocy klawiszy z rodziny R i L. Wyglada ono imponująco i zazwyczaj kończy się zdobyciem punktu. Jakby tego było mało, do dyspozycji masz 4 podstawowe uderzenia, które zawierają w sobie backhand, forehand, ściny i loby. Uderzenia wykonujesz intuicyjnie, ze swobodą, z jaką małe dziecko rozbryzguje jedzenie dookoła siebie. Gdy sytuacja tego wymaga, zawodnicy rzucają się pełni poświęcania na piłkę. Po udanym lub kontrowersyjnym zagraniu następuje doskonała powtórka. Gracze są świetnie animowani, przejmują się swoja rolą, w wolnej chwili ścierają z czoła pot, poprawiają naciąg. Wszystko wygląda jak prawdziwe, zwłaszcza przy żywiołowo reagującej publiczności. TENNIS ARENA jest bez wątpienia najlepszym tenisem ziemnym na PSX i jedną z lepszych gier sportowych, w jakie miałem przyjemność ostatnio grać. Szczerze polecam.

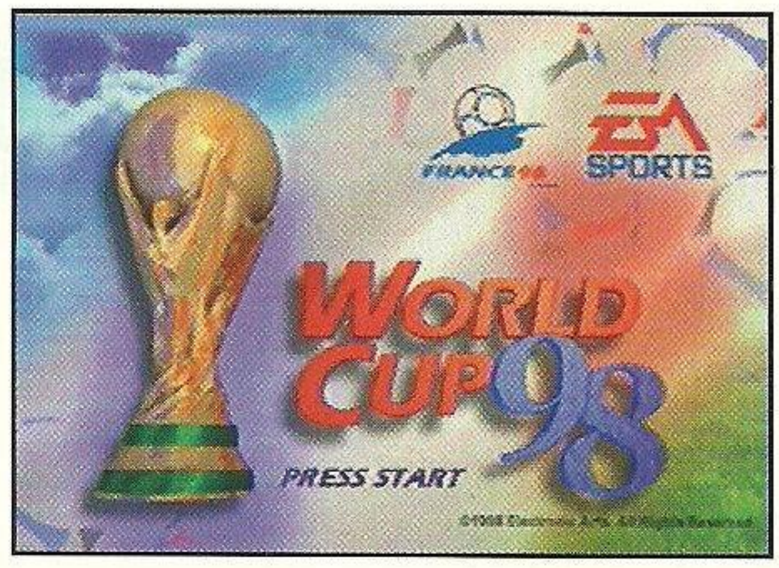
Wicik



PlayStation **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

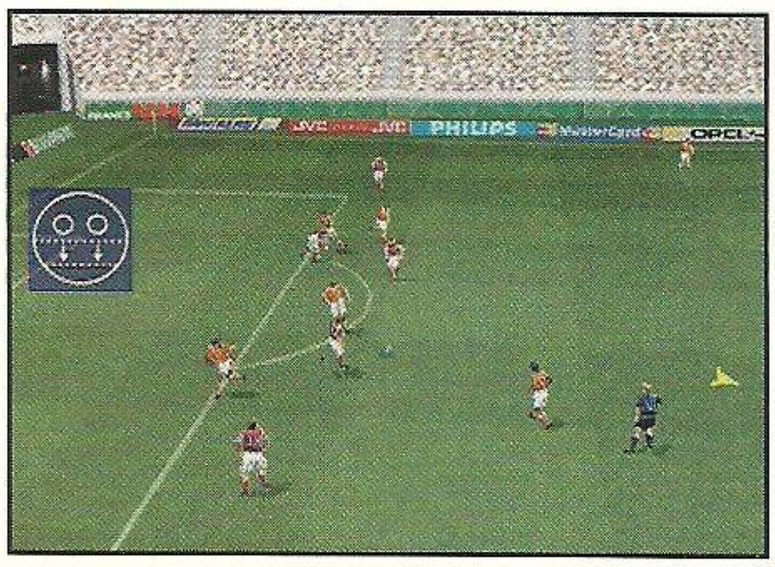
Wydawca: Ubi Soft
Producent: Ubi Soft
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Czerwiec 98
Wykorzystuje: Memory Card, Multi tap



World Cup '98

Mało jest gier, których kolejne edycje generują u gracza specyficzny smaczek, wywołują burze spekulacji i plotek oraz sprzedają się w olbrzymich nakładach. Niewiele jest także tytułów, które od sześciu lat na każdej platformie do gier okupują pierwsze miejsca list przebojów!!! Tego magicznego wyczynu dokonała rodzina piłek FIFA. Tego samego spodziewam się po najnowszym dziecku E.A.Sports - WORLD CUP'98.

Jak nietrudno się domyślić, jest to gra wydana z okazji właśnie rozpoczętych Mistrzostw Świata we Francji. Należy podkreślić, że WORLD CUP '98 jest jedyną oficjalną piłką nożną opublikowaną na okoliczność turnieju. Mamy więc do dyspozycji 32 najlepsze drużyny, najaktualniejsze składy, a także - jak na E.A. Sports przystało - najlepsze efekty i wyśmienite rozwiązania graficzne. Słowem - piłeczkę, o jakiej można tylko pomarzyć. Zmiany w stosunku do FIFA'98 są nieznaczne, aczkolwiek już po kilku chwilach zauważa się trend w stronę stworzenia gry doskonałej. Na pierwszy ogień poszła przebudowa sposobu gry i reakcji zawodników na komendy wydawane padem. Jeśli kojarzysz jeszcze FIFA '96, to pamiętasz, że tamta gra charakteryzowała się fenomelnalną miodnością, która powaliła konkurencję na łopatki. To samo tyczy się WORLD CUP '98, gdyż wykorzystano w niej to co najlepsze z edycji 96 i 98. Wobec tego więcej widać - zastosowano lepsze kamery, zwłaszcza odległą, która prezentuje prawie całą płytę boiska. Piłkę nieznacznie powiększono, nadając jej zachowaniu znamion



większego autentyzmu. Gdy ją podkręcisz, zauważysz, jak kręci się dokoła własnej osi. A co najważniejsze, nie zniknie ci nawet na sekundę w gąszczu nóg. W lepszej orientacji na boisku pomoże ci wreszcie skaner. Jednak najistotniejsza jest szybka reakcja na twoje komendy. Jeśli chcesz zagrać z klepy, piłkarze natychmiastowo odgrywają piłkę. To samo tyczy się strzałów z pierwszej piłki bez względu na to, jaką częścią ciała są one oddawane. Podoba mi się, że zawodnicy szukają piłki, nie przyjmują jej, gdy można walić główką. Zawsze irytowałem się w przypadku bezsensownego gaszenia piłki lub próby przyjęcia w sytuacji, która prosi się o lufę z woleja lub prostego podbicia. Od teraz piłkarze staną się posłuszni twoim rozkazom, jak żołnierze.

Mecze rozgrywa się w żywiołowym tempie, pełnym spięć i sytuacji bramkowych. Nowością jest możliwść zmiany szybkości gry. Jeśli uważałeś, że FIFA '98 była ślamazarna, wystarczy ustawić speed na maksa, a nie połapiesz się gdzie jest gała! Po przyspieszeniu tempa poprawia się kulejący scrolling (poprawiony w stosunku do FIFA '98), z którym lepiej radzi sobie PlayStation (choć na N64 rozmywanie tekstur daje dużo lepszy efekt końcowy). Poza tym sterowanie na padzie od PSX jest zdecydowanie wygodniejsze i praktyczniejsze, w przeciwieństwie do mniej wygodnego na N64. Przydało by się, aby panowie z Nintendo wymyślili praktyczniejszego padziora z lepiej rozmieszczonymi przyciskami. Klasycznie w grach E.A. Sports do dyspozycji jest mnóstwo statystyk, taktyk i ustawień. Producenci wprowadzili wręcz absurdalną możliwość edycji pojedynczego zawodnika - jego agresji, ustawiena na boisku, zadań ofensywnych i defensywnych. Ja tego za bardzo nie lubię, bo wolę grać i strzelać bramki, ale wiem, że są gracze uwielbiający trenersko-menadżerskie grzebanie w grach.

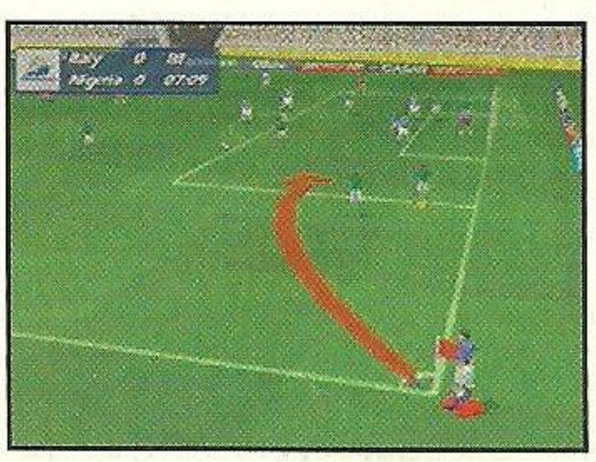
Grafika po raz kolejny osiąga wyżyny. Motion capture jest jakby płynniejszy i wiarygodniejszy - czasem nie wiadomo, czy po murawie nie zasuwają żywi kolesie. Do perfekcji doprowadzono powtórki, rozgrywki w nocy, w dzień, zmienne warunki atmosferyczne oraz rzucane na boisko cienie. Naturalnie, lepiej graficznie radzi sobie z tym N64, lecz za to na PSX są filmiki i bajeranckie intro, ze względu na pojemniejszy nośnik danych. Bardzo podoba mi się oprawa dźwiękowa z PSX, fantastyczna muzyka (Chumbawamba oraz instrumentalne tracki znakomitych Crystal Method) i komentarze dwóch piłkarskich sław reprezentacji Anglii - Chrisa Woddle i Gary'go Linekera. Summa sumarum gra zasługuje na laury, jest najlepszą edycją piłek okolicznościowych i zasługuje na wydanie paru groszy. Chyba nieprędko będziemy mogli po raz kolejny cieszyć się takim hiciorem?!

Wicik

PSX & N64 **9**

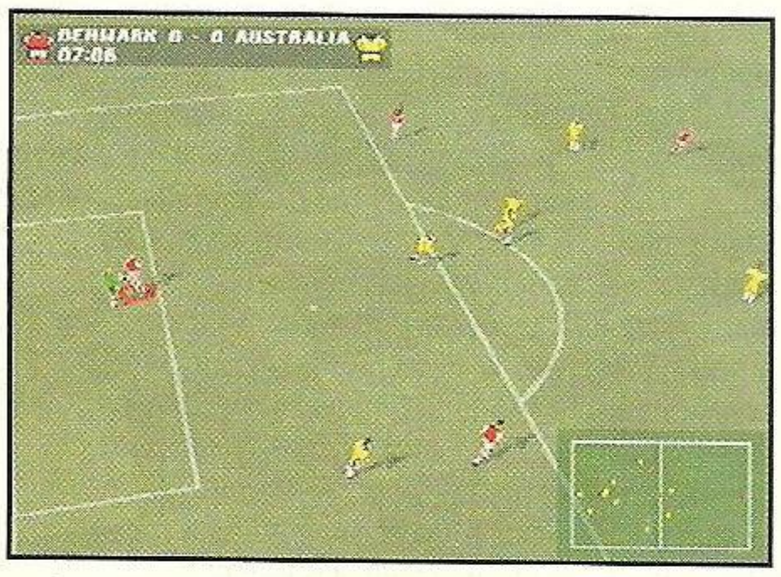
GRAFIKA 9
DŹWIĘK 8
MIÓD 9

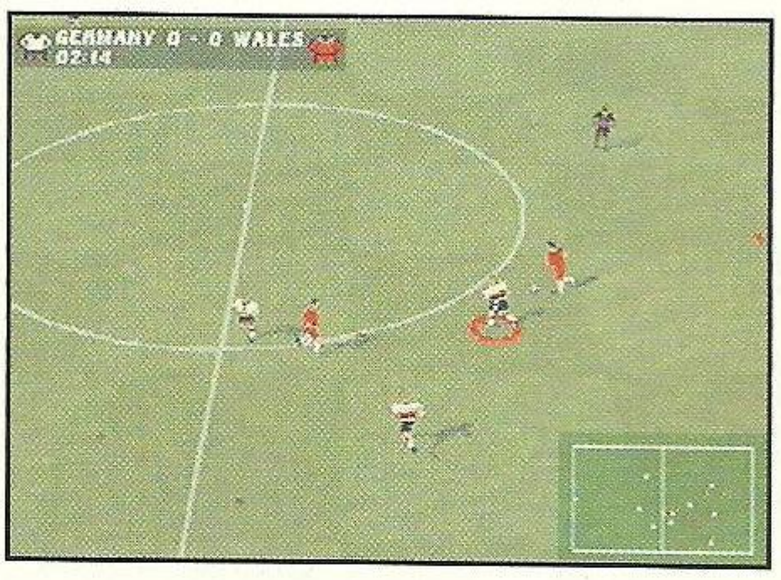
Wydawca: Electronic Arts
Producent: EA Sports
Liczba Graczy: 1-8 / 1-4
Termin: Czerwiec 98
Wykorzystuje: Memory Card, Multi Tap / Controller Pak



Super Match Soccer

Jeszcze godzinę temu pomyślałem sobie tak: jeśli Gulash da mi kolejną gałę do zrecenzowania, to nie wytrzymam i pęknę na pół. Wytrzymałem i nie przypękałem, co nie oznacza, że nie mam powoli piłkowstrętu. Myślę, że każdego by dopadło to uczucie, zwłaszcza, że na sam koniec trafił mi się knot





w postaci SUPER MATCH SOCCER, wydany przez jak zwykle nierówną firmę Acclaim.

Ciężko pisze się o grze, która odrzuca już przy pierwszym kontakcie. Wydawało mi się, że mój stosunek zmieni się po kilku chwilach grania, lecz nadzieje okazały się płonne. Zaciekawiło mnie początkowe menu z nowymi jak na gry piłkarskie rozgrywkami Mikroligi i Mikropucharów, lecz już po chwili uświadomiłem sobie, że tak naprawdę nikogo to nie zainteresuje. Prawdziwy szok nastąpił jednak sekundę po rozpoczęciu meczu. Na boisko wybiegli karłowaci, lekko zdeformowani kolesie, którzy wyglądali jak rugbyści. Ich obłe kształty można jeszcze grafikowi wybaczyć, natomiast brak szczegółów i design wykonany na poziomie Atari 800 XL uważam za lekką przesadę. Ale spoko. Całkiem fajnie się poruszają, nawet celnie podają piłkę, robią wślizgi, dośrodkowują, strzelają. Lecz już po chwili dociera do moich oczu, że obraz drga, animacja jest ślamazarna, a scrolling woła o pomstę do nieba. Wyobraźcie sobie, że obraz wyświetla się jak w starym kinie. Z zegarkiem w ręku - już po 5 minutach bolały mnie oczy od wizualnej miernoty wyświetlanej na ekranie telewizora!

Analizując grę dalej, zacząłem szukać dobrych stron. Wytężyłem słuch. Tutaj też się zawiodłem, gdyż za wyjątkiem niejednostajnego szumu i odbijającej się sporadycznie piłki, nic ciekawego nie usłyszałem. Po prostu nie ma komentarza, natomiast muzyka całkiem zacnie przebrzmiewa znienacka. Największą ciekawostką okazała się możliwość gry w aż 8 osób, co uważam za doskonałe rozwiązanie, ale to też przecież nic nowego - E.A. Sports od wieków stosuje ten patent w swoich produkcjach. Niestety, nie jest to poparte miodnością produktu. Środowisko 3D oraz zmienne widoki nie zaliczają się do szczytowych osiągnięć możliwości technologicznych PSX'a. Szczerze mówiąc są nawet gorsze, niż pierwsze produkcje na Szarą Maszynkę z 1995 roku! Krótko mówiąc, tragedia i szczyt ubóstwa.

Jeśli moja przestroga wam pomoże, to zapamiętajcie te słowa: pod żadnym pozorem nie zbliżać się do tej gry, nie próbować patrzeć na pudełko ani na nią samą w akcji, nie brać do ręki, nie myśleć o niej, obejść z daleka i splunąć przez lewe ramię. Pomyśleć nad kupnem WORLD CUP '98 i trzymać kciuki na mistrzostwach za Anglię! Przecież to są mistrzowie!

Wicik

PlayStation

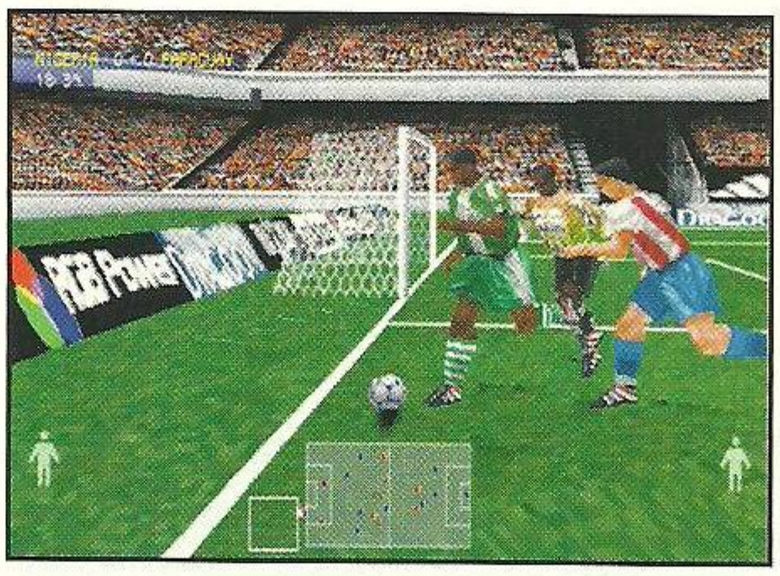
GRAFIKA 3
DŹWIĘK 2
MIÓD 4

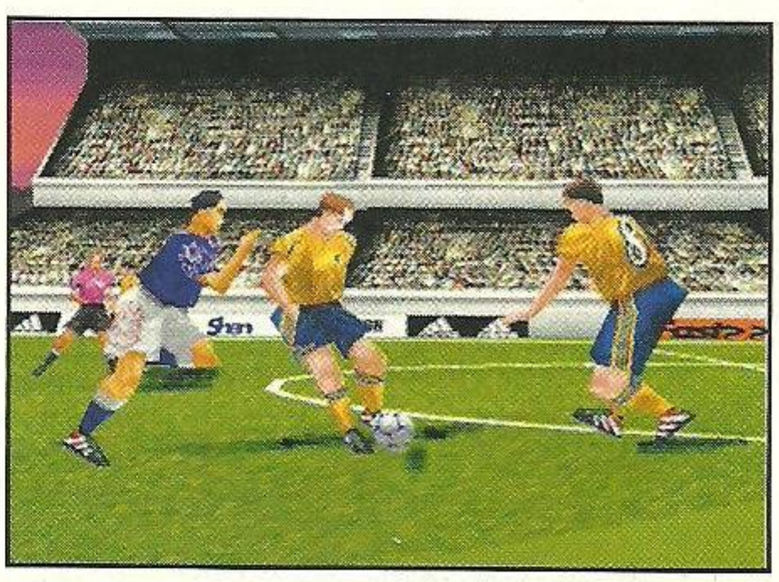
3

Wydawca: Acclaim
Producent: Acclaim Sports
Liczba Graczy: 1-8
Termin: Czerwiec 98
Wykorzystuje: Memory Card, Multi Tap, Analog Controller

Adidas Power Soccer '98

Sezon piłkarski w pełni. Bukmacherzy przyjmują ostatnie zakłady na mistrza, zaś firma Adidas traci rynek na rzecz takich labeli jak Kappa, Umbro czy Reebok. Lubię markę Trzech Pasków, dlatego jestem poważnie zainteresowany tym, co się z nią dzieje. Zwłaszcza, jeśli po raz drugi pojawia się ona w grze piłkarskiej. W międzyczasie Psygnosis zaserwował nam POWER SOCCER 2, lecz gra nie pozostawiła po sobie najlepszych wspomnień. Po najnowszej edycji piłeczki spodziewałem się dużej poprawy i wyciągnięcia wniosków w stosunku do poprzedniej edycji.





Z nowości zaobserwowałem obszerne zawarcie rozgrywek oraz drużyn dostępnych w grze. Bez bólu jesteś w stanie poćwiczyć swoje umiejętności w meczu treningowym, z kumplem, w lidze oraz turnieju mistrzowskim. Z doborem nazwisk nie zauważyłem zbyt wielu problemów, co dobrze świadczy o twórcach. Pierwotna wersja gry firmowana Trzema Paskami charakteryzowała się niekonwencjonalnymi rozwiązaniami w postaci brutalnych zagrań i fauli na pograniczu piłkarskiego absurdu. Ciężko strzelało się gole, gdyż bramkarze byli zwinni jak przysłowiowi koci. Drogę do siatki otwierał dopiero słynny Predator Kick odpalany kombinacją klawiszy. Podobna sytuacja jest też w APS '98, gdyż pełno w niej reklamówek Adidasa i charakterystycznych zagrań. Jeśli lubisz brutalny styl, wystarczy naskoczyć

Golden Goal '98

dużo znaczyć. Drugą nie mniej znaną osobistością jest Dino Dini - centralna postać odpowiedzialna za najlepsze edycje piłek KICK OFF i KICK OFF 2. Szczerze powiedziawszy to właśnie Dino Dini zapoczątkował erę dobrych, oryginalnych w treści i formie komputerowych piłek. Obecnie ci dwaj panowie przygotowało arcyciekawą pozycję GOLDEN GOAL '98, która spotyka się z wieloma kontrowersyjnymi ocenami. Dla jednych jest to knot, jakich mnóstwo na rynku. Inni zachwycają się nią, uznając ją za objawienie. Moje opinie również nie były jednoznaczne. Pierwszy kontakt z grą oceniłbym jako nieprzyjazny. Dopiero po paru chwilach, które przerodziły się w godziny grania, odkryłem w tej grze niepowtarzalną głębię.

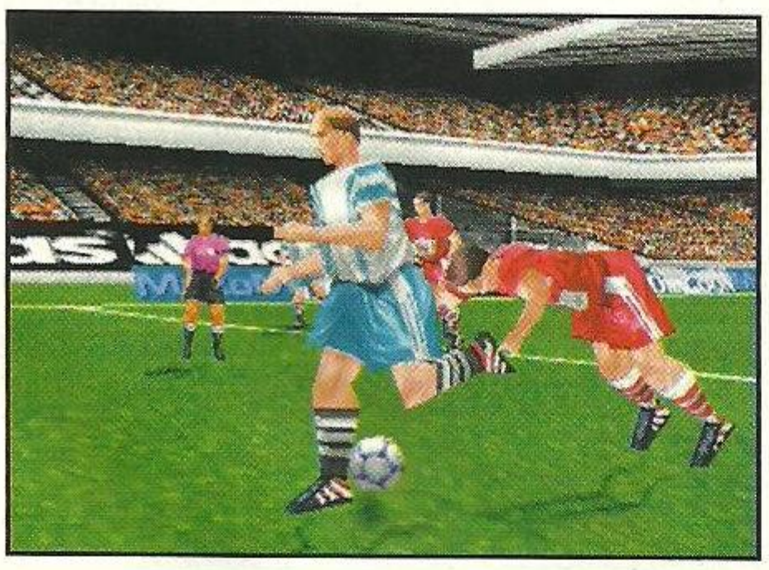
GOLDEN GOAL'98 oferuje standardowe tryby rozegrania meczów towarzyskich, treningu i turnieju Mistrzostw Świata. Do wyboru gracza pozostawiono zestaw drużyn narodowych, niestety tylko częściowo opatrzonych oryginalnymi nazwiskami. Na przykład Anglia potraktowana została przyzwoicie, bowiem na bramce stoi Seaman, w polu szaleją Shearer, Ince, Sheringam, natomiast w drużynie Niemiec grają Bierhoffe, Klinser itd. W sumie nie to się w tej grze najbardziej liczy, tylko jej niepowtarzalny klimat. Moim zdaniem najistotniejsze w GOLDEN GOAL'98 było "przeniesienie gracza bezpośrednio na boisko". Brzmi to co najmniej dziwnie ale tak to właśnie wygląda. W tej grze nie jesteś wszystkowiedzącym i widzącym panem drużyny. Teraz stałeś się jej ogniwem, istotnym elementem, który być może doprowadzi ją do zwycięstwa. Ciekawy system widoków pokazujących grę jakby od środka potwierdza moja teorię. Na dodatek twórcy zrezygnowali z komentarza, na rzecz okrzyków kolegów z drużyny. Jeśli posiadasz piłkę w środku pola, a na skrzydle wychodzi ci napastnik, to możesz być pewny, że usłyszysz "zagraj po lini w pole". Szereg podobnych komend nadaje grze niepowtarzalnego uroku i specyfiki. Ponadto strzelenie bramki wymaga od ciebie jeszcze wskazania punktu, w który chcesz strzelać. Jeśli hukniesz bez celowania, zazwyczaj pudłujesz lub bramkarz wyłapie piłkę bez bólu. Mankamentem GOLDEN GOAL '98 jest nienajlepsza oprawa graficzna oraz spora ilość błedów merytorycznych. Czasem piłkarzom przeszkadza piłka, nie klei się do nogi. A dla kontrastu wykonuja oni śliczne wślizgi, oddają cudowne strzały, a robinsonady bramkarzy przyprawiają o zawrót głowy. Jeśli chcesz odmiany, pragniesz nowych wrażeń piłkarskich, a potrafisz trochę przymknąć oko na grafikę, sięgnij po GOLDEN GOAL'98, a na pewno się nie zawiedziesz.

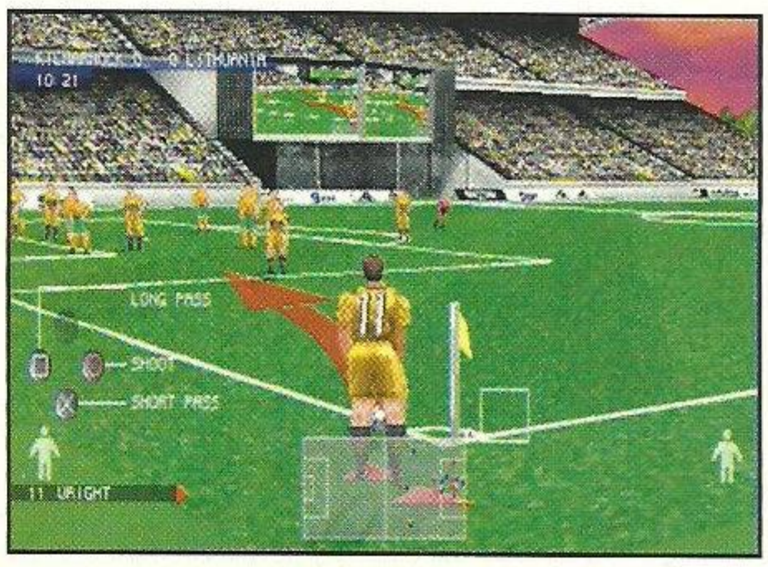
Wicik

PlayStation **7**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Take 2
Producent: Z-Axis
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Czerwiec 98
Wykorzystuje: Memory Card





z rozpędu przeciwnikowi na klatę. Ponadto możesz go sfaulować kilkoma rodzajami wślizgów lub złapaniem za koszulkę. Podobał mi się patent z zagraniem ręką, przypominający słynną "REKĘ BOGA" z meksykańskich Mistrzostw Świata w 1986 roku, kiedy to Diego strzelił bramkę Angolom.

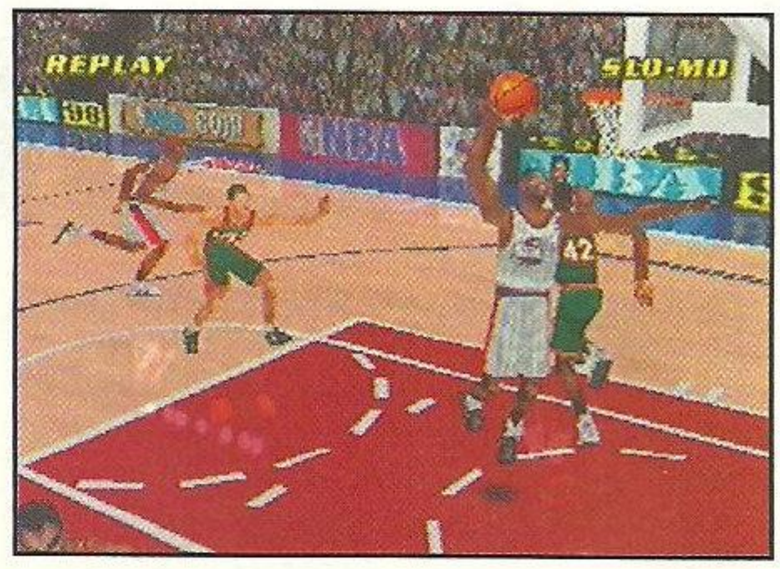
Poza tym jest to klasyczna piłka nożna z sędzią, żółtymi kartkami, dwoma bramkami i dwoma jedenastkami. Po murawie biegają zawodnicy, faulują i staraja się strzelić gola. Moim zdaniem mogliby to robić nieco żwawiej i ciekawiej, gdyż z boiska wieje czasami nudą. Akcje przeprowadza się w rwany sposób, brakuje im płynności. Radość ze zdobytych goli nie jest tak wielka jak w INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO. Brakuje mi również swobody, jaką powinna oferować każda piłka kopana. Ograniczają ją nieciekawe ujęcia kamer i słaba animacja. Grafika w grze należy do przeciętnych - patent z trówymiarowymi teksturami uważam za absolutnie zbędny. Można by zamiast tego nadać więcej życia zawodnikom, którzy momentami zachowują się nienaturalnie. Efekty dźwiękowe są przyzwoite, komentarze na poziomie. Wydawało mi się, że najnowszą edycję APS ocenię znacznie gorzej, lecz po pewnym czasie można się przyzwyczaić do niedoróbek i trochę pograć. Mimo wszystko nie jest to jednak futbolówka najwyższych lotów, i w związku z tym ma raczej niewielkie szansę przebić się do ścisłej czołówki i tym samym zyskać szacunek graczy.

Wicik

PlayStation **5**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 4

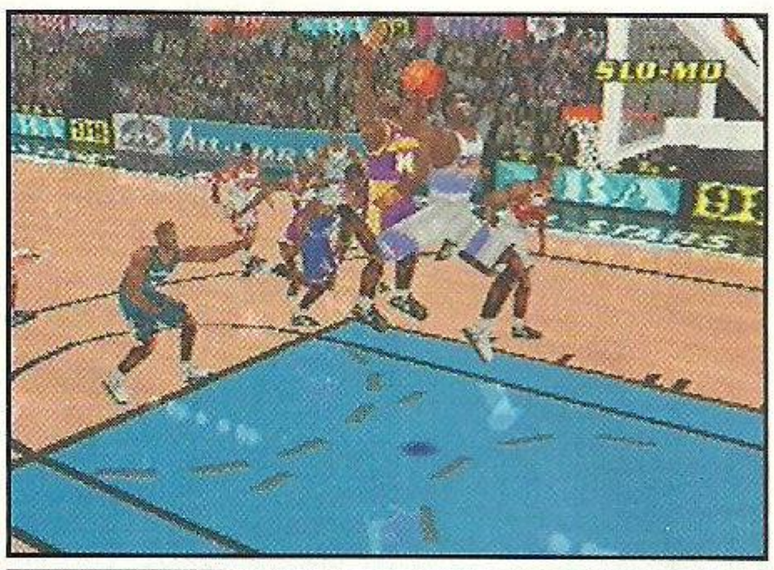
Wydawca: Psygnosis
Producent: Psygnosis
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Czerwiec 98
Wykorzystuje: Memory Card, Multi Tap



Total NBA '98

Gry na PlayStation są bardzo drogie w Polsce, ich ceny wahają się w granicach 100 - 200 złotych. Nowości są oczywiście najdroższe, natomiast w najniższym pułapie znajdują się stare przeboje, wydane powtórnie w tzw. Platynowej Serii. Każdy wie, że skala piractwa w naszym kraju jest przeogromna. Winić za to należy demoralizację społeczeństwa, nieszczelne granice, nieudolną władzę wykonawczą, złodziejskie podatki i cenę. No bo gdyby nie te ostatnie, to każdy kupiłby oryginał, aby mieć 100% pewności, że jego ulubiona gra będzie działać bez zarzutu. Z nielegalnym procederem stara się walczyć koncern SONY, który wynajął agencję do walki z piratami i eksperymantalnie wydaje nowiusieńką koszykówkę TOTAL NBA '98 za jedyne 100 złociszy w detalu!!! Jeśli eksperyment się uda, gra dobrze się sprzeda i piraci zanotują spadek obrotów, to możemy liczyć w przyszłości na tańsze gry! Pamiętajcie o tym i kupujcie tę grę, o ile przypadnie wam do gustu.

Produkt bazuje standardowo na licencji NBA zawierającej pełne składy 29 drużyn, ich loga, charakterystyczne stroje itd. Licencję poszerzono o opcję Draftu oraz handlowania i wymiany zawodników, czego nie widziałem do tej pory w konkurencyjnych produktach. W stosunku do poprzednich edycji TOTAL NBA zauważyłem sporo zmian. Pierwszą jest przyspieszenie samej gry, co uczyniło ją najdynamiczniejszą koszykówką w historii PSX. Ma to odniesienie w wykonywaniu wsadów, przy kozłowaniu, czy przemieszczaniu się po parkiecie. Ma to zresztą przełożenie w rzeczywistości - oglądając telewizyjne transmisje meczów NBA można zauważyć przyspieszenie tempa gry, co jest wynikiem narastającej presji zwycięstwa i chęci zarobienia coraz większych pieniędzy przez bonzów. Jak to się ma do rozgrywki? Czasem dobrze, a czasem źle.



PlayStation **7**

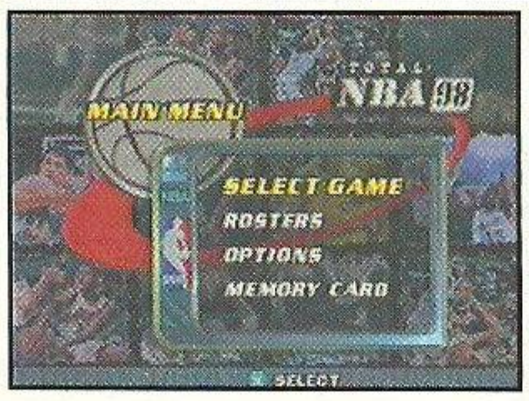
GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

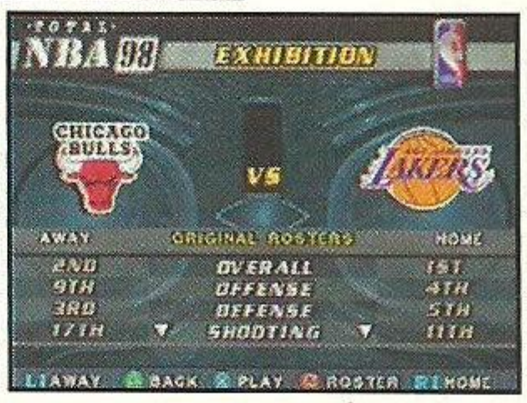
Wydawca: Sony
Producent: Sony America
Liczba Graczy: 1-8
Termin: Czerwiec 98
Wykorzystuje: Memory Card, Multi Tap

Brzmi to niezbyt precyzyjnie, ale taka właśnie jest gra, bowiem przeplatają się w niej upadki i wzloty. Dużym plusem jest nieprawdopodobna jakość grafiki, sprawiająca wrażenie oglądania prawdziwego meczu w TV. Wszystko podane jest jak na dłoni. Widać fantastyczne zagrania, cudowne paczki, mimikę graczy, wykonywane zwody. Samych wsadów producent naliczył 30. Wystarczy wymienić zwykłą paczkę, jednoręczną, dwuręczną od tyłu, z obrotem o 360 stopni, zza głowy czy kelnera odwróconego. Zresztą każdy mistrz popisuje się swoim charakterystycznym zagraniem, które wyróżnia go z grona innych. Ponadto można podać piłkę górą, dokonać szybkiej wymiany podań bez pełnego chwytu, posłać ją kozłem do partnera między nogami przeciwnika, wykonać alley-oopa. Z kolei przed rzutem najlepiej jest markować albo rzucać z odejściem do tyłu bądź na bok, co uniemożliwi założenie gleby lub czapy przez przeciwnika. Specjalnie piszę o obronie, gdyż gleba jest jednym z najłatwiejszych sposobów zablokowania rzutu. Wielu recenzentów wyraża się z tego powodu niepochlebnie o tej grze, co ja skiwtuję następująco: a czy obrona w NBA pomaga przeciwnikowi w oddaniu rzutu? Wręcz przeciwnie. Zawodnicy są tak wyćwiczeni, że jeśli zauważą chwilę słabości u przeciwnika, natychmiastowo go czapują, albo wyrywają piłkę z rąk. Takie urealistycznienie wpływa na płynność grania i samą miodność, bowiem akcje stają się bardziej szarpane. Podoba mi się wariant zmiany taktyki w obronie i ataku bez konieczności wchodzenia do menu i przerywania meczu. Tutaj też spotkam się z głosami malkontentów, ale grzebanie w taktykach nie jest dla nikogo obowiązkiem. Zauważyłem jednak w TOTAL NBA '98 kilka wad. Zdarza się, że brakuje kilku klatek animacji - coś nagle się zacina, aby raptownie przyspieszyć, gubiąc po drodze trochę grafiki. Także kamery nie zdają egzaminu w stu procentach. Najlepsza nie zawsze pokazuje cały plac gry, a trzy z sześciu raczej nie nadają się i są uzupełnieniem całokształtu. Przy walkach pod koszem nie widać czasem piłki, bowiem gubi się ona w gąszczu rosłych koszykarzy. Innym razem kamery nie nadążają za piłką, zwłaszcza przy trójakach.

Pomimo tego mamy całkiem fajny komentarz, żywiołową publikę, dynamikę i realistyczną grafikę udoskonaloną techniką Motion Blending. Jak to się mówi, nic w przyrodzie nie ginie i nie ma róży bez kolców. Jeśli o mnie mowa, stówkę daję za tę grę w ciemno!!!

Wicik



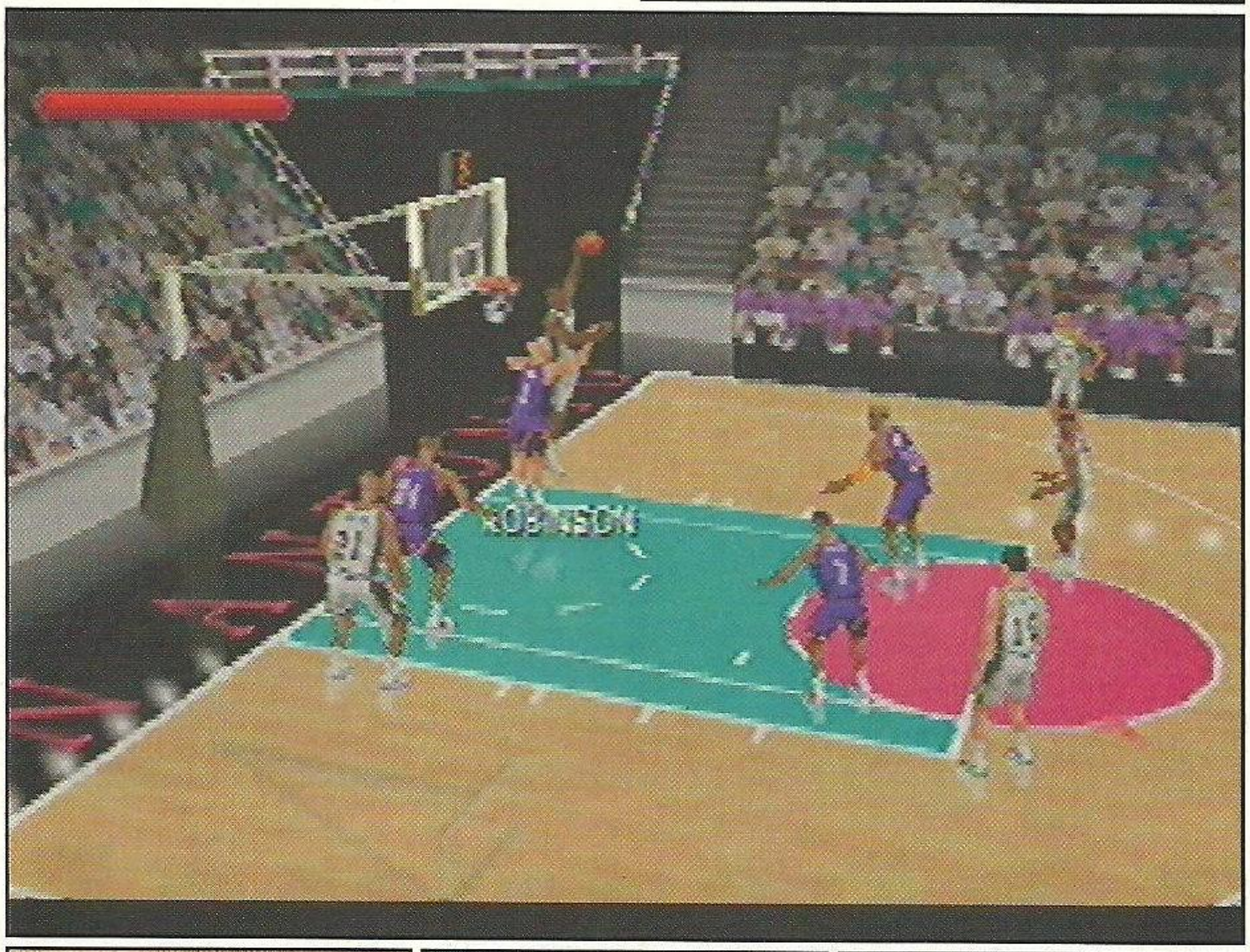


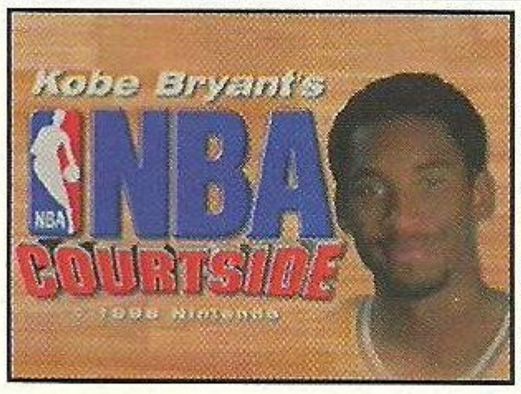
Kobe Bryant's NBA Courtside

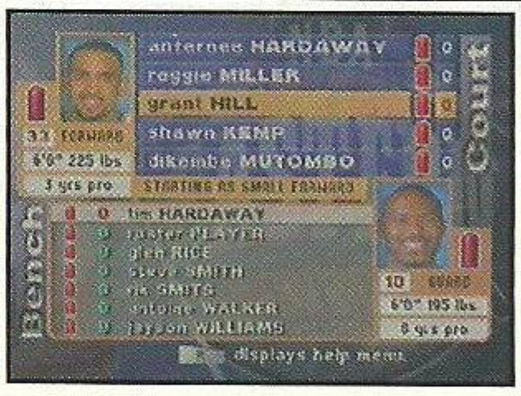
Nazwisko i facjata Kobe Bryanta znane są każdemu miłośnikowi basketu na świecie. Nie dziwi więc fakt, że najnowsza produkcja sportowa na Nintendo 64 ma z nim wiele wspólnego. Wydaje mi się to doskonałym rozwiązaniem, ponieważ po blisko dwóch latach od pojawienia się tej konsoli, otrzymujemy koszykówkę na miarę takiego hitu jak NBA LIVE'98 w wersji PSX i PC. W tym celu szefowie Nintendo stworzyli specjalny label Nintendo Sports, odpowiedzialny za opracowywanie gier sportowych. Takiego debiutu można tylko pozazdrościć.

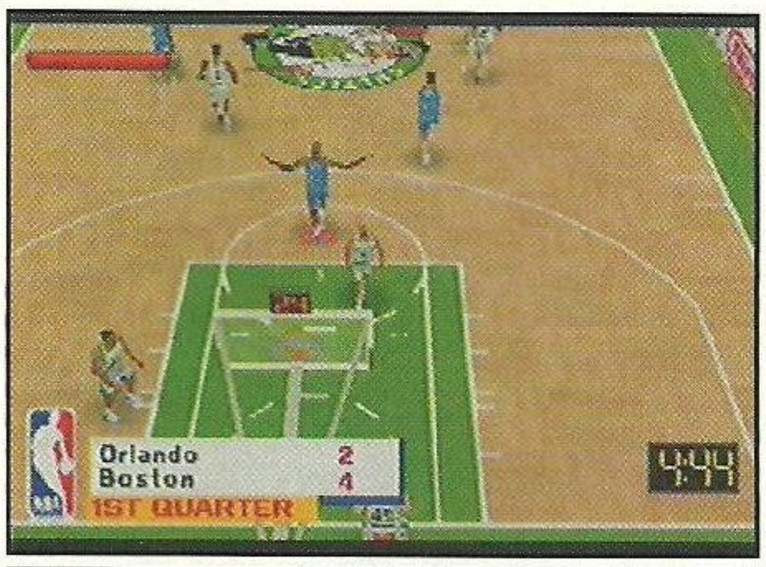
W grze czuć ogrom pracy, morze szmalcu, oraz bardzo dobrze wykonaną robotę. Najważniejsza jest oficjalna licencja na wykorzystanie wszystkich nazwisk i drużyn biorących udział w rozgrywkach NBA. W sumie mamy ich 29, podzielonych na konferencje i posiadających w składzie prawdziwych wirtuozów zawodowej koszykówki. Pewne nazwiska są niestety zastrzeżone, ale ich charakterystyczne zagrania natychmiastowo pozwalają rozszyfrować "who is who" na parkiecie. Gra w akcji prezentuje się bardzo dobrze, dzięki intuicyjnemu systemowi sterowania. Garnitur zagrań w ataku i obronie jest przeogromny - każdą akcję możesz prowadzić na kilka sposobów. Dodając do tego bardzo fajnie wykonane taktyki, jesteś w stanie grać różnymi stylami, które w stu procentach pokrywają się z wydarzeniami emitowanymi przez kineskop telewizora.

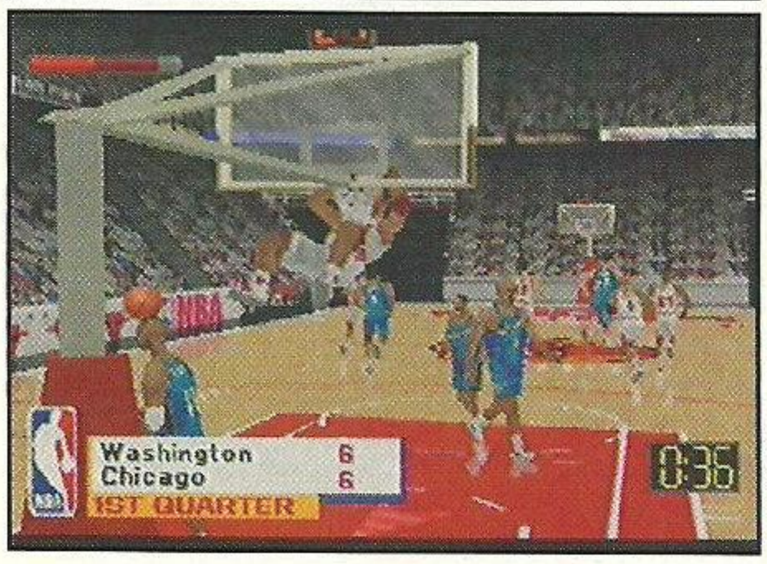
Bogate zaprogramowanie ataku pozwala grać kombinacjami klawiszy, co jest w pewnym sensie nowatorskim rozwiązaniem. Na przykład bez bólu możesz wykonać piwot, przełożenie piłki za plecami, a potem rzut kelnerem ze zwodem. Innym bajerem może być zasygnalizowany rzut w formie zwodu, potem piwot i paczka, gdy przed sobą masz już tylko kosz. Naturalnie są i trudniejsze kombinacje, lecz te wymagają od gracza wielu godzin praktyki. O takich bajerach jak alley-oop, czy podanie z pierwszej piłki lub tzw. direct pass nie wspominam, gdyż jest to standard w każdej dobrej koszykówce. Jednak największe wzburzenie wywołała u mnie możliwość wpłynięcia gracza na sposób pakowania przez zawodników piłki do kosza!











Szpeniowie są w stanie tak dunkować, że aż iskry lecą z parkietu. Raz nie mogłem przestać wisieć na obręczy po paczce, za co sędziowie ukarali mnie technicznym faulem. Trochę boli, że momentami nie da się przeprowadzać szybkich kontr. Czasem aż prosi się o dalekie podanie pod kosz przeciwnika na wychodzącego. Niby mi to wychodziło, ale brakowało takiemu atakowi dynamiki. Natomiast ciężko mieć zastrzeżenia do animacji i systemu motion capture, który dla odmiany rządzi. Paczki, podania, zwody, piwoty prezentują się oszałamiająco. Zawodnicy wyglądają jak żywi, dorównując zwinnością mistrzom. Ponadto wyglądają jak ich prawdziwe wzory, ponieważ w miejsce twarzy powklejane są zdjęcia w formie tekstur. Taki dajmy na to konsolowy Kobe Bryant wygląda jak prawdziwy, ze względu na charakterystyczny sposób poruszania się, wzrost i budowę ciała. To samo tyczy się reszty asów. Środkowa rozdzielczość N64 - 512x240 -wyświetla wszystko ślicznie i szczegółowo, nie zwalniając specjalnie animacji. Na parkiecie obserwujemy refleksy świetlne, powtórki ukazuja piękno tej dyscypliny sportu, a fajnie zrobiony system prezentacji placu gry pozwala na najbardziej wnikliwe inwigilowanie przebiegu rozgrywki. W połączeniu z mistrzowskim udźwiękowieniem i wyśmienitymi komentarzami Vica Orlando powinniśmy otrzymać szczyt marzeń upchniętych na zaledwie jednym carcie! Gra nie jest oczywiście takim szczytem marzeń, można by jeszcze nad nią popracować, przyspieszyć, polepszyć paczki i system zwodów. Lecz mimo to jest to najlepsza koszykówka na Nintendo 64, dlatego gorąco ją polecam każdemu amatorowi tej dyscypliny sportu!

Wicik

Nintendo 64 **8**

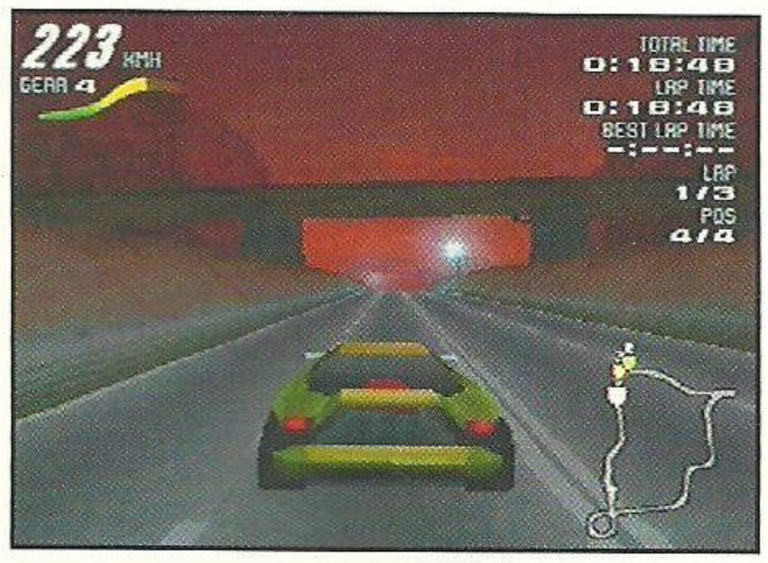
GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

Wydawca: Nintendo
Producent: Left Field
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Czerwiec 98
Wykorzystuje: Controller Pak, Rumble Pak

Motorhead

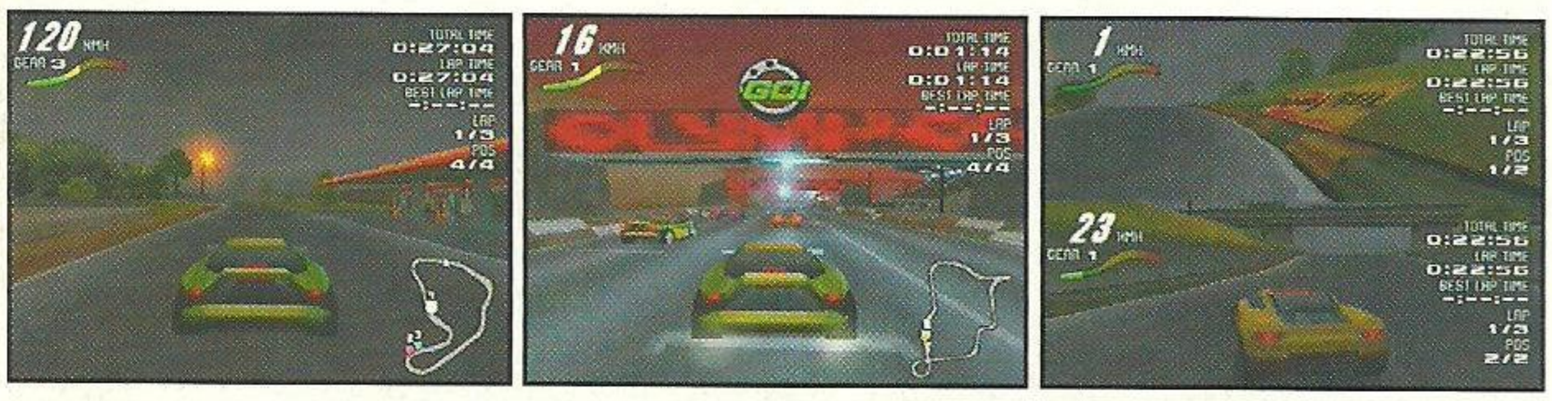
Gdy zobaczyłem okładkę od tej gry, momentalnie skojarzyła mi się z serią WIPEOUT. Podobne fonty, znajoma futurystyczna szata graficzna. A gdy odpaliłem program, moim oczom ukazało się ładne hi-resowe menu. Zacząłem grać, a moje receptory obrazu z ledwością zaczęły odbierać wyświetlaną z prędkością 50 klatek na sekundę grafikę. Pomyślałem sobie, że w końcu ktoś znalazł złoty środek i zrobił prześliczny wyścig w wysokiej rozdzielczości i płynności dorównującej tylko automatowym produkcjom. Niestety, mój entuzjazm znacznie opadł, gdy przejechałem kilka pierwszych wyścigów. Kurna! Przecież w tej grze nic się nie dzieje! Krajobraz jest sztuczny jak foliowa torba, tekstury proste, a na drodze żadnych bajerów poza trzema kiepskimi wozami przeciwników! Gdy w opcjach przełączyłem na siedmiu oponentów, płynność gry siadła momentalnie do 25 fps'ów. I nawet potężna stymulacja kilkoma napojami energetycznymi i dziwnymi pigułkami (Prozac? - Ash), które znalazłem w szufladzie nie pozwoliła mi się na dłużej wczuć w klimat, zaś dudniące z głośników techno zmęczyło mnie totalnie po paru minutach. O ile w genialnym WIPEOUT 2097 dobry wyścig połączony z nawalaniem, niezłymi przeciwnikami, ciekawymi torami i miażdżącym technicznym brzmieniem grały idealnie, w MOTORHEAD wszystko to jest po prostu kopią, a nawet podróbą. A muzyka przypomina pierwsze techniczne składanki przeciętnych niemieckich DJ'ów, które kilka lat temu grane były na polskich bazarach.

Przyciśnięty przez Naczelnego (któremu ten produkt dziwnie się spodobał) spojrzałem na MOTORHEAD jeszcze raz. Oprócz płynnej grafiki w wysokiej rozdzielczości jedyne, co przemawia na korzyść tej gry, to równie wysokie tempo jazdy. Mozna także popalić gumki i wejść w zakręt z kontrolowanym poślizgiem. Ale co z tego, kiedy nie ma tu rywalizacji (bo przeciwnicy na ogół znikają w oddali), ani ostrej ogniowej jatki (bo nie ma broni!). Mam nadzieję, że dzięki tej gierce inni uwierzą, że można zrobić wyścig w hi-resie



i nowy NFS bedzie dużo ładniejszy niż poprzedni. Końcowy werdykt jest dla ludzi, którzy cenią sobie fps'y zamiast prawdziwej duszy, dlatego wystawiam "motorowej głowie" ocenę celującą.

jos



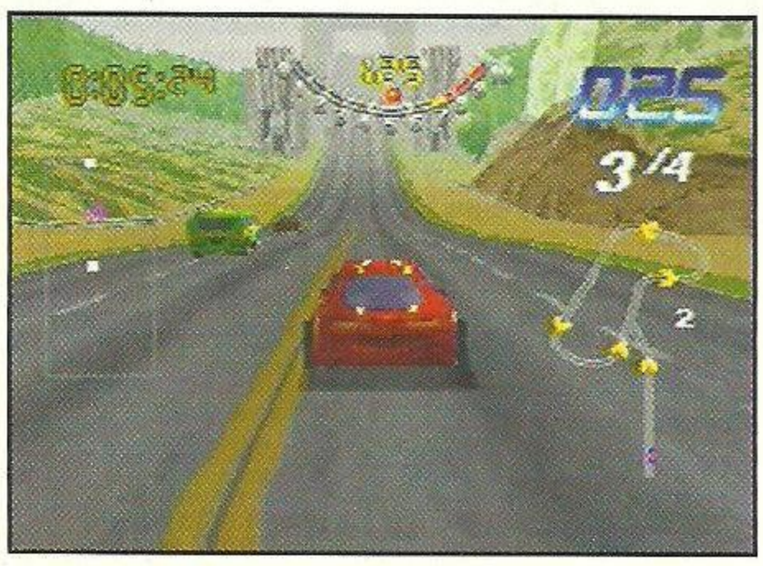
PlayStation 6

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 4
MIÓD 5

Wydawca: Gremlin Int.
Producent: Digital Illusions
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Czerwiec 98
Wykorzystuje: Memory Card, Analog Controller

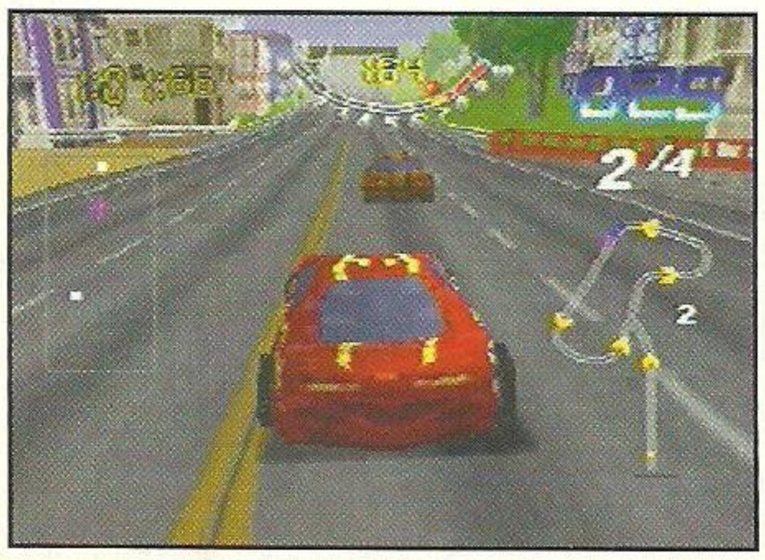
San Francisco Rush

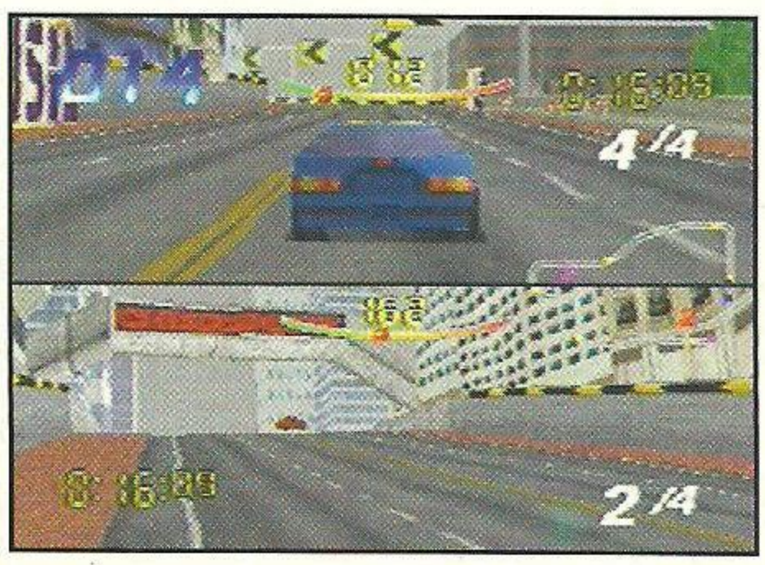
"Dżizus, czy to stary C-64!?" Tak reagował każdy, któremu pokazywałem PSX'ową konwersję SF RUSH, jednego z najlepszych wyścigów na Nintendo 64. Przyczyną takiej reakcji była jakość grafiki, której kanciastość i kolorystyka przypomina



pierwszy TEST DRIVE na C-64. Może trochę przesadziłem, ale przepaść graficzna pomiędzy SFR a GRAN TURISMO ma długość równą korkom w godzinie szczytu przy zepsutych światłach sygnalizacyjnych. Już po pierwszych (długich) minutach oczekiwania na wczytanie się gry i kilku klatkach kiepskiej animacji widać, że starano się wydać ten produkt jak najszybciej, zanim tytuł zniknie zupełnie z pamięci graczy. W porównaniu do wersji na N64 praktycznie wszystko zostało bez zmian. To znaczy oprócz grafiki, bo kanciaste samochody zubożały jeszcze bardziej. Nie mówiąc już nic o hardware'owym efekcie mgły i silnego światła, które po przerobieniu na PSX stały się po prostu białymi ścianami. Nadal fajnie się jeździ po San Francisco wyszukując coraz to nowsze skróty, ale co z tego, skoro cała reszta w tej grze zawodzi. Wszystkie trzy składniki - czyli muzyka, grafika i miodność - są do kitu, a co za tym idzie nic nie jest w stanie uratować tej pozycji przed tróją. Z dziennikarskiego obowiązku podam niezbędne fakty - akcja dzieje się na kilku trasach biegnących przez wspomniane już San Francisco, a w wyścigu uczestniczy zaledwie kilka wozów nie mających wzorów w rzeczywistości. Modelowi jazdy daleko do symulatora, ale ze względu na dobrą, szybką akcję spodobał się graczom na całym świecie - oczywiście w wersjach arcade oraz na N64. Miłośnicy wyścigów z pewnością czekali na ten tytuł, tymczasem jeżeli jakimś cudem nazwa SAN FRANCISCO RUSH pojawi się na ustach posiadaczy PlayStation, to będzie oznaczać, że ktoś się pomylił sięgając po tę grę, a później stara się opowiedzieć wszystkim jak przez nierozwagę natknął się na minę. Zjechałbym tę konwersję jeszcze bardziej, ale mam sentyment do wersji na N64 i widziałem gry jeszcze gorsze.

jos





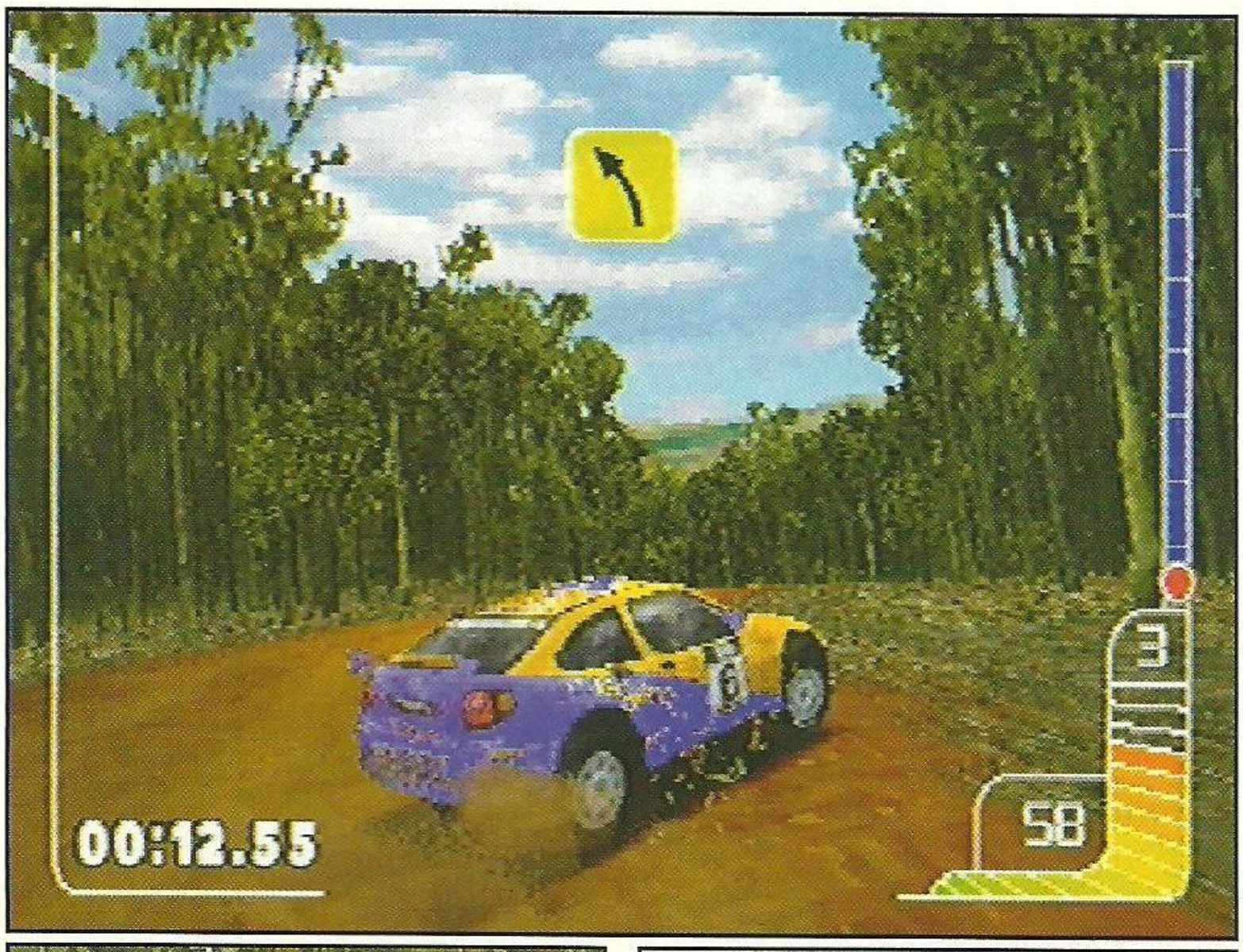
PlayStation 3

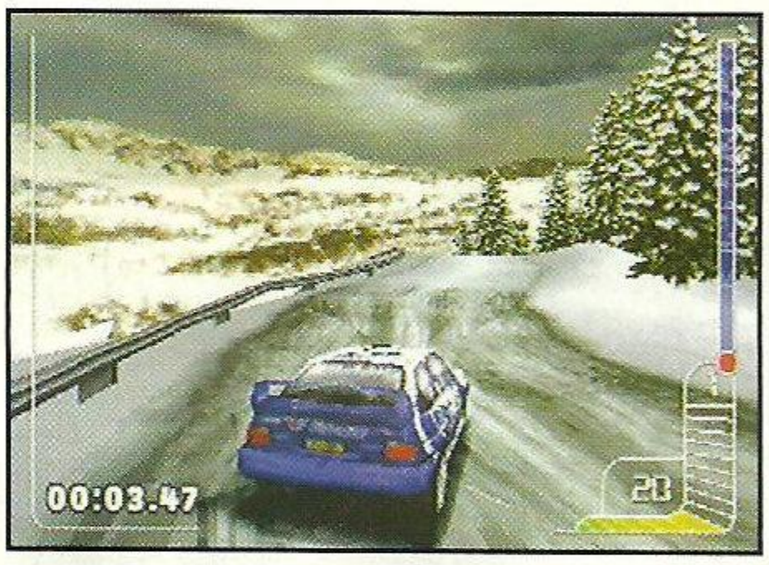
GRAFIKA 3
DŹWIĘK 4
MIÓD 3

Wydawca: GT Interactive
Producent: Midway
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Czerwiec 98
Wykorzystuje: Memory Card, Analog Controller

Collin McRae Rally

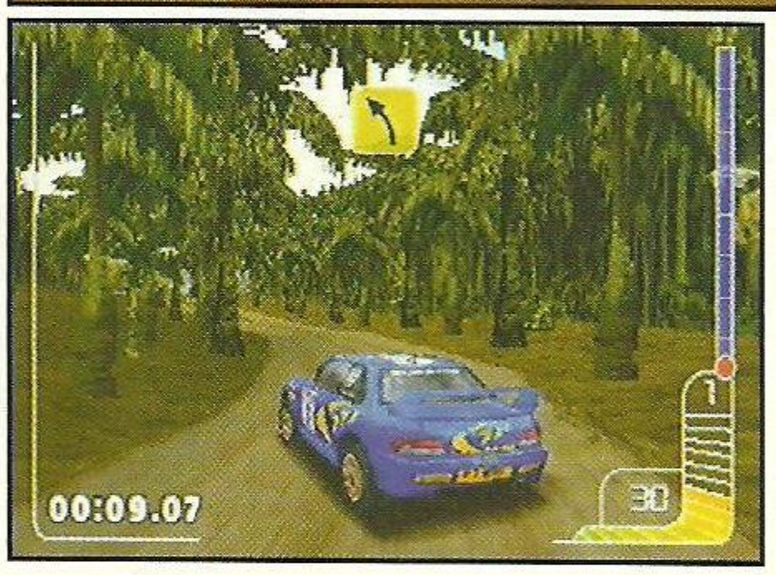
"Prawo, kontruj prost.... Lewy, trzydzieści.. Ciąć!.. Full łycha i 120 w siodle..." Ciężko jest wyłapać te okrzyki, ale jeszcze trudniej je zrozumieć. Tak mniej więcej kontaktują się Maciej Wisławski z Krzysztofem Hołowczycem, biorąc udział w rajdach terenowych całej Europy. Niestety nie biorą udziału w Rajdzie Korsyki, zaliczanym do klasyfikacji Mistrzostw Świata. Za to prowadzi (w chwili gdy to czytacie pewnie już wygrał) Brytyjczyk - Collin McRae - jadący, podobnie jak nasi mistrzowie, na Subaru Impreza 555. Cóż, samochody to prawdziwie męskie hobby, ale takie rajdy to sama esencja sportów motorowych. Bezustanna walka z maszyną, własnymi słabościami, a do tego z ciężkimi trasami i zmiennymi warunkami pogodowymi. To jest to, o czym marzy facet, kiedy przechodzi mu chęć bycia strażakiem. Nie łatwo jest wygenerować takie uczucia na ekranie telewizora, dlatego najbardziej cenię sobie gry, które prawdziwie pochłaniają i pozwalają poczuć się jak zawodowy kierowca. Na razie zdołały to uczynić ze mną dwie gry. Pierwszą jest RAC RALLY CHAMPIONSHIP na PC, drugą zaś niedawna TOCA na PlayStation, którą tak na marginesie stworzył zespół odpowiedzialny także za COLLIN McRAE RALLY. Wiedziałem, że na TOCA się nie skończy, że autorzy sięgną dalej





i dołożą jeszcze więcej miodu. Stało się - doczekałem chwili, w której w moim prywatnym rankingu wszystkie inne wyścigi powędrowały na zasłużoną półkę z napisem "emerytura", a zapanował właśnie ten jeden.

W wyścigu bierze udział 12 najpopularniejszych i biorących rzeczywiście czynny udział w wyścigach samochodów, jak wspomniany Subaru Impreza, Renault Megane, czy nawet Skoda Felicia. Pojawił się także team Toyota wraz z nową Corollą, za sterami której siedzi od niedawna sam słynny Carlos Sainz. Do tego należy dodać 48 odcinków rozmieszczonych w 8 rejonach świata, w różnych sceneriach i warunkach jazdy, i czegóż więcej jeszcze chcieć? Można wymienić dużo, ale wszystko tu znajdziecie. Chcecie dobrej grafiki, to macie. Nie jest to wprawdzie wysoka rozdzielczość, ale od czasów TOCA autorom udało się znacznie poprawić engine i niemal potroić liczbę polygonów. Przez cały czas dostępnych jest pięć widoków akcji, w tym zapoczątkowany przez

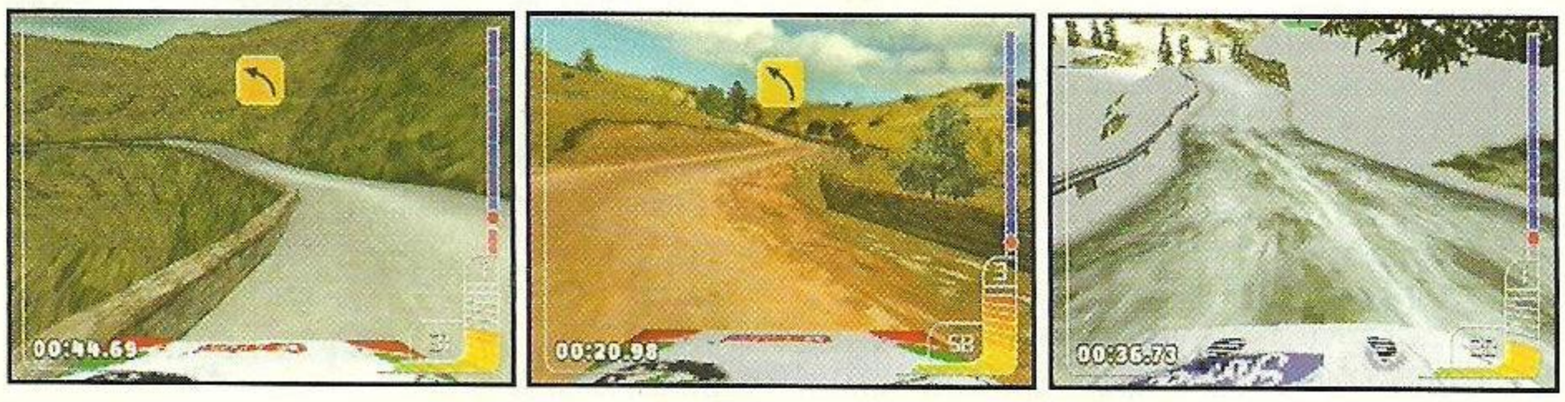


DAYTONA USA słynny rzut kamery pokazujący tylko maskę pojazdu. Dodam do tego, że samochody rozwalają się przy każdym kontakcie z przeszkodą lub przeciwnikiem, że tłuką się i wypadają szyby, gniotą się drzwi, błotniki, rozwalają się światła, a wóz na nierównościach podskakuje jak prawdziwy, często nawet dachuje. Jeszcze mało? Proszę bardzo - można jechać w deszczu i innych ciężkich i lekkich warunkach, a wozy stopniowo brudzą się, przygniatane coraz grubszą pokrywą błota. Czegoś brakuje? Zapewniam, że nie. I dodam, że po każdym wyścigu naprawia się samochód, a także przygotowuje gumy i przełożenia do następnego etapu. I co teraz? Miodność? To się rozumie samo przez się. Jeżeli pomyślicie o prawdziwej rywalizacji, okrzykach pilota, doskonałym (i mam na myśli naprawdę coś bliskiego perfekcji) systemie jazdy, poślizgach, ślepych zaułkach i trybie multiplayer, to już wiecie, co powinniście zrobić i na co zbierać kasę.

Negatywy? Mało jest publiki, a drzewa nadal są płaskie, ale w sumie kogo obchodzą takie bzdety, gdy spod kół tryska błoto, piach i kurz, zaś z głośników bez przerwy lecą komentarze Nicky'ego Grista (prawdziwego pilota tytułowego Collina). Gra obsługuje analogowy joypad, NegCon'a, a także kierownicę, dzięki której można jeszcze bardziej zbliżyć się do realizmu prowadzenia samochodu wyścigowego. I to tyle - właśnie macie przed sobą drugi (zaraz po GRAN TURISMO) najlepszy wyścig w tym roku na PlayStation. Ale COLLIN McRAE RALLY w kategorii wyścigów terenowych po prostu nie ma sobie równych.

jos

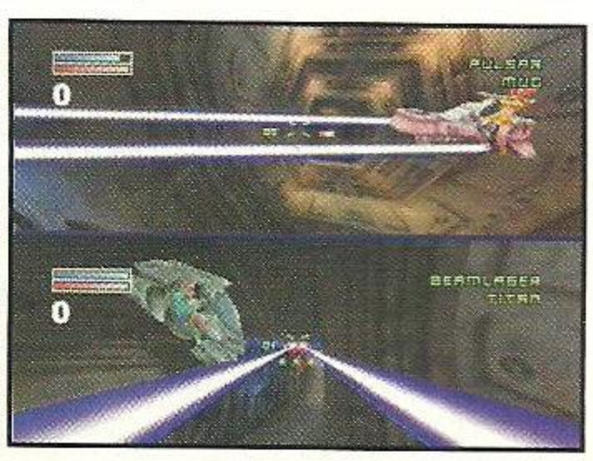
P.S. Mam nadzieję, że nasi zawodnicy szybko wrócą do rywalizacji, bo przecież kochamy Hołka za to jak jeździ, a nie za piękny uśmiech w telewizyjnej Krzyżówce Szczęścia.



PlayStation 8

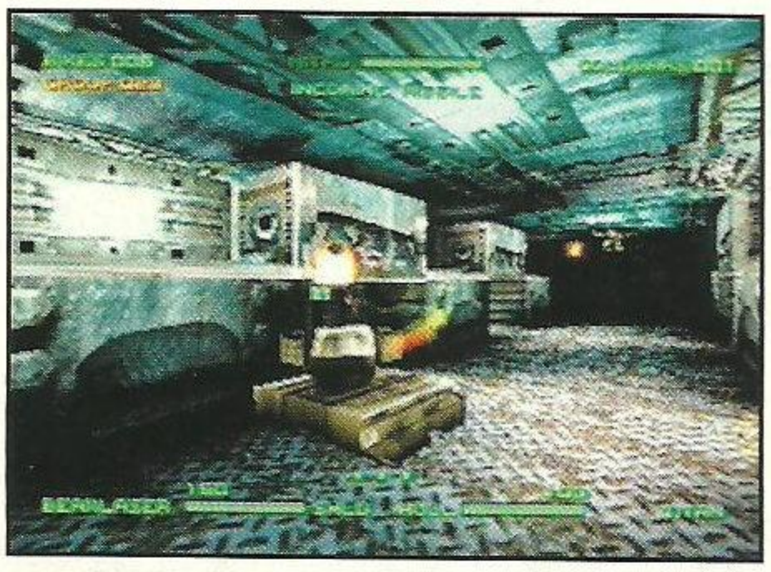
GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 10

Wydawca: CodeMasters
Producent: CodeMasters
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Czerwiec 98
Wykorzystuje: Memory Card, Analog Controller



Forsaken

Jeśli kiedykolwiek widzieliście DESCENT, wiecie już o FORSAKEN wszystko. Jest pojazd, który w trójwymiarowej przestrzeni potrafi poruszać się w każdym kierunku - może wzlatywać, obracać się na boki i dostać się dosłownie wszędzie. Są futurystyczne korytarze z czającymi się legionami przeciwników, których głównym i jedynym zadaniem jest eliminacja każdego potencjalnego zagrożenia, czyli gracza. Jest mnóstwo broni - od laserów, blasterów i działek plazmowych, aż po samonaprowadzające rakiety i miniaturowe bomby atomowe, które potrafią rozbić nawet najtwardszy pancerz. Jest więc niemal wszystko to samo,

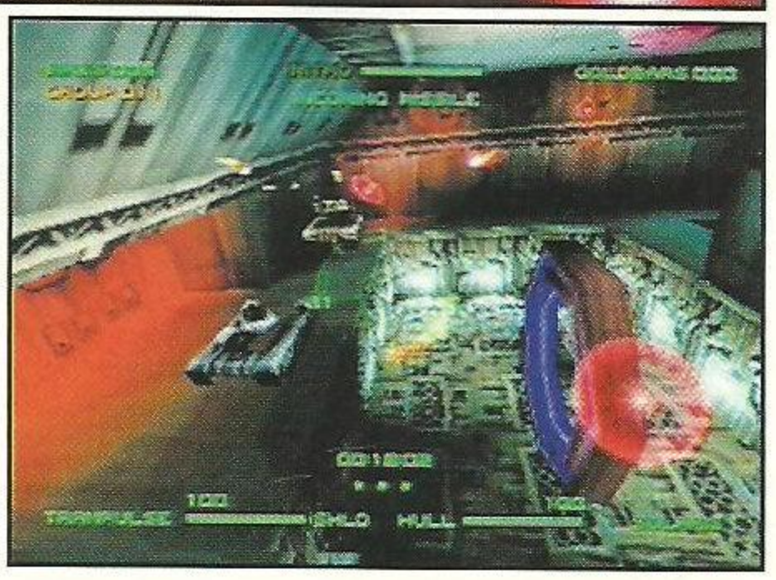


co w DESCENT. A jednak FORSAKEN pozwala mu odejść na zasłużoną emeryturę, bezboleśnie przejmując rzesze starych fanów i szybko zapewniając sobie nowych.

Rok 2113. Nieudany eksperyment przeprowadzany na orbicie przez Ziemską Federację spowodował totalną zagładę wszystkich istot w Systemie Słonecznym, w tym Ziemian. Wyludniona Niebieska Planeta staje się więc łakomym kąskiem dla międzygalaktycznych włóczęgów, przywłaszczających sobie to, co pozostało po kwitnącej niegdyś cywilizacji. Łowcy nagród z całej galaktyki walczą o bezpańskie dobra zarówno niędzy sobą, jak i ze zmechanizowanymi systemami obronnymi pozostałymi na Ziemi. A gracz będzie jednym z nich. Fakty: do wyboru 8 postaci i 15 pojazdów, w grze znajduje się ponad 25 rodzajów broni oraz 15 poziomów przygotowanych z myślą o pojedynczym graczu (oraz kilka aren multiplayerowych). To zastanawiające, jak mało oryginalny, a jednocześnie jak bardzo przyjemny

w użytkowaniu jest ten produkt. Już po kilku minutach gry okazuje się bowiem, że pozornie bezsensowne latanie po dziwnych korytarzach jest przyjemne, zaś bliskie spotkanie z wrogim obiektem, w wyniku którego ten spadnie ciągnąc za sobą pióropusz dymu w akompaniamencie towarzyszących wybuchom efektów świetlnych jest nawet >bardzo< przyjemne. Uczucie przyjemności jest bezustannie potęgowane przez bonusy i power-upy (których naturalnie nie brakuje) oraz szybką i pewną reakcję pojazdu na trzymane przez gracza w dłoniach stery. Nie odkryję tu Ameryki twierdzeniem, że ultraprzyjemnie zaczyna być w momencie, gdy rolę steru pełni analogowy joypad, lub jak w przypadku PSX dwie analogowe gałki. Gra momentami bywa inteligentna i pomaga odnaleźć się w jakby nie było trójwymiarowym układzie współrzędnych, usłużnie obracając pojazd w najbardziej stosownym momencie.

Ale najjaśniejszym punktem FORSAKEN jest fenomenalna grafika. Pełna moc, proszę państwa. 60 klatek animacji na sekundę, wysoka rozdzielczość i całkowity trójwymiar pozwalają po raz kolejny przekonać się o niewyczerpanych pokładach możliwości naszych konsolek. To nie wszystko; jest pełny light-sourcing (wystrzelone pociski pozostawiają na ścianach odblaski), są wielokolorowe źródła światła, a wybuchy zmasakrują gałki oczne nawet stałego bywalca imprez techno. Solidne tekstury wspaniale uzupełniają ciekawy i pozornie chaotyczny design poziomów, na których nie brakuje obiektów i nierówności terenu. Tak, FORSAKEN ma jeden z najmocniejszych trójwymiarowych engine'ów, jakie możemy oglądać na konsolach. Dźwięk także



bardzo mi się podoba; lekko pokręcone break-beaty pasują tu idealnie, zaś charakterystyczne syczenie wystrzeliwywanych rakietek obok niezmiennego od lat dźwieku wydawanego przez lasery uzupełniają całą resztę. A sama gra jest równie dobra, jak jej oprawa audio-wizualna.

Reasumując, FORSAKEN jest w tej chwili chyba najlepszą, a na pewno najpiękniejszą trójwymiarową strzelaniną first-person perspective na PlayStation. Na Nintendo 64 sprawa ma się nieco inaczej - jest silna konkurencja w postaci QUAKE i GOLDEN-EYE 007, które niełatwo będzie pokonać pod względem miodności (bo graficznie FORSAKEN zjada je na śniadanie). Pomyślcie jednak o możliwości oderwania się od ziemi i szybowania w pełnym trójwymiarze, o szybkiej i efektownej strzelaninie z rozbudowanymi możliwościami gry multiplayer (PSX - 2 graczy, Nintendo 64 - 4 graczy), a bardzo możliwe, że objawi się wam zwycięzca. Bardzo dobra gra.

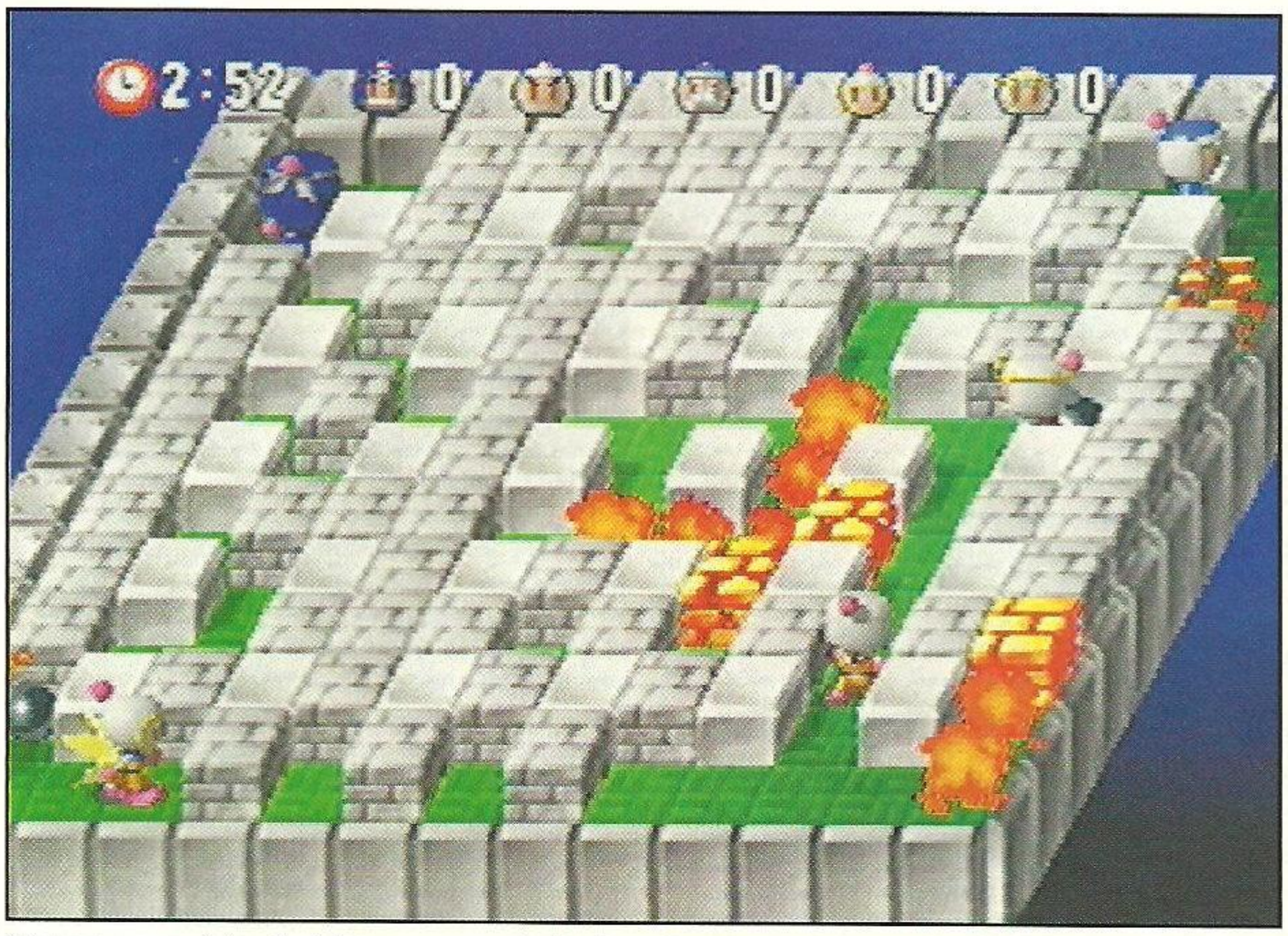
Gulash

PSX & N64 **8**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 8
MIÓD 7

Wydawca: Acclaim
Producent: Probe
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Czerwiec 98
Wykorzystuje: Analog Controller

Bomberman World



Mamy to szczęście, że żyjemy w czasach, kiedy elektronika jest głupsza od człowieka. Naukowcy pracujący nad sztuczną inteligencją bez wstydu przyznają, że jeszcze droga przed nimi daleka. Podstawowym problemem jak dotąd okazał się fakt, że spośród wszystkich danych, jakie trzeba by takiemu "komputerkowi" przekazać, można wyróżnić dwie grupy: programowalne i nieprogramowalne. Do pierwszej z grup należą dane statystyczne, a do drugiej np. dane dotyczące zasad rozpoznawania twarzy. Tak czy inaczej - powiedzmy sobie szczerze, oprogramowanie jest jeszcze głupie, a szczyty wszystkiego bije już "inteligencja komputera" w grach. Pewnie - jest plus - można tak obcykać grę, że przeleziecie ją z zamkniętymi oczami, ale to samo poczytać można bez wysiłku za minus - gra się wciąż tak samo. I dlatego właśnie gry posiadające opcję multiplayer są o niebo żywotniejsze od swoich koleżanek, w których mierzymy się tylko z komputerem.

Tak więc namnożyło się nam gier dla 2 graczy, wykorzystujących linka, multi tapa itd. Firma Hudson przygotowała zaś całą serię gier o przygodach i wypadkach Bombermana - małego człowieczka o powierzchowności "legudka" (ludka z klocków Lego), czerpiącego niewysłowioną przyjemność z podkładania bomb. Dzis zajmiemy się jednym tytułem, a mianowicie BOMBERMAN WORLD. Historia jest prosta: potężna istota o demonicznym usposobieniu planując inwazję na świat zamieszkały przez Bombermana stworzyła cztery żywiołowe stwory. Każdy zbudował bazę na jednej z planet i przygotowuje się do zmasowanego ataku. Zadanie Bombera: zdławić niebezpieczeństwo w zarodku. Scenariusz polega więc na przejściu kilku poziomów na każdej z planet i pokonaniu bossa. Na koniec jeszcze Super-boss.

Całość otrzymała wesolutką oprawę i śmieszne efekty dźwiękowe (dziecięce okrzyki). Autorzy z Hudsonsoft urozmaicili plansze w zależności od charakteru danej planety: np. na planecie ognia (podobnej trochę do kopalni w wulkanie) eksploduje lawa i można jeździć wagonikami. Ogólnie zaś całość obfituje w niezliczoną ilość nowych pomysłów i idei nieznanych z poprzednich wersji (SNES...). Lwi pazur jednak BW pokazuje dopiero, gdy uruchomimy grę na kilka osób (od 2 do 5). Mamy tu możliwość wyboru jednej z 10 tematycznych plansz: m.in. dżungli, mrocznego zamku, pustyni, cukierni, placu zabaw, a każda z nich oferuje inne atrakcje. Na planszy "pustynnej" ruchome piaski kursują jak taśmociągi i można położyć bombkę w jednym miejscu, a ona pojedzie wprost pod nos przeciwnika. Istnieje też możliwość ustawienia liczby niespodzianek na wybranej planszy, a po zniszczeniu bombera wokół rozsypują się wszystkie bonusy znalezione przez niego wcześniej. Jakie? Ha! Dzięki nim bomby można kopać, detonować na odległość, przenosić, przechodzić przez ściany... długo by wymieniać. Możecie wreszcie wybrać sobie typ bombera: wiedźmę, mnicha, elfa, kosmonautę - a każdy z nich ma inne możliwości! Mnich, na przykład, potrafi lać innych bomberów bez normalnie potrzebnej do tego niespodzianki.

No. A teraz kącik marudy. Raz - gra w Story Mode jest nudna. Dwa wieczory to góra, żeby przeleźć całość i zapewniam was, że jeśli kiedykolwiek potem włączycie Story Mode, to pewnie przez pomyłkę. Dwa - latające platformy zasłaniają czasem jedną trzecią areny i zupełnie nie wiesz, gdzie jesteś i czy nie ma tam zastawionej bomby. Trzy. 10 plansz to za mało jak na taką grę, bo...

BW jest średnią grą one-player, gdyż ciężar rzucono całkowicie na opcję multiplayerową. I tu gra jest wspaniała! Prosta w obsłudze, jasne zasady, kolorowa, wesoła i jejku jaka szybka! Wpada do ciebie ktoś, kto pierwszy raz widzi konsolę na oczy, może nawet robisz jakąś imprezę - znów moja gwarancja, że BW jest grą, która przyciągnie towarzycho na długie godziny. Moim zdaniem na wszelki wypadek taką grę trzeba mieć. Co tu dużo gadać - BW równa się bombowa gra, przy której z przyjemnością się rozerwiesz (he he).

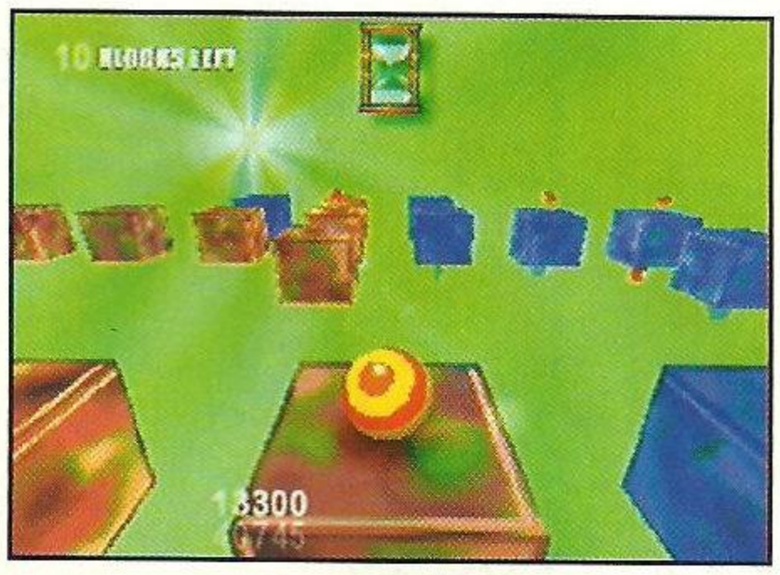
Grabarz

PlayStation **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

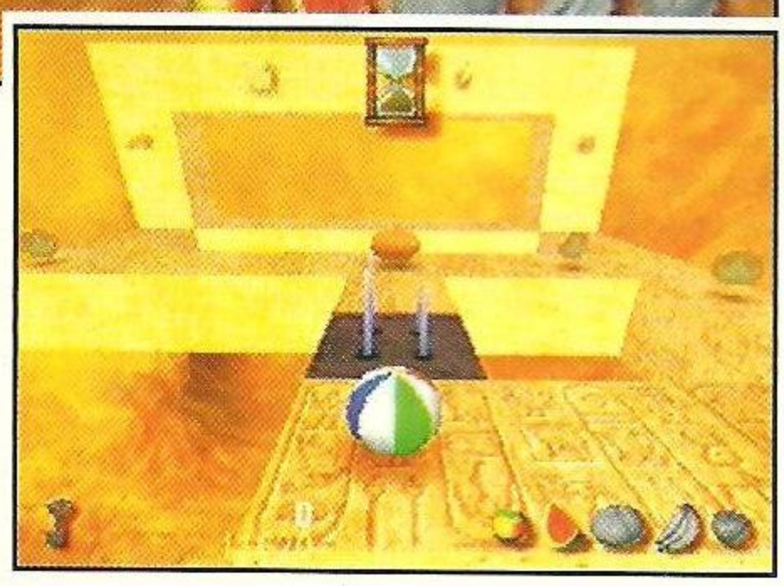
Wydawca: Sony
Producent: HudsonSoft
Liczba Graczy: 1-5
Termin: Czerwiec 98
Wykorzystuje: Memory Card, Multi Tap

Kula World



Czasem żałuję, że tak wiele gier logicznych pozostaje w cieniu innych superprodukcji. Nie oszukujmy się, drogi graczu. Gdyby leżały przed tobą do wyboru dwa kompakty - jeden z TEKKEN 3, a drugi z BUST A MOVE 3 - jasne jest, że na 99% wybrałbyś mordobicie. Tylko dlaczego? Zapewniam, że przyjemność z grania w obu przypadkach jest porównywalna. Myślę, że nie ma jednoznacznej odpowiedzi na to pytanie - w grę wchodzi skomplikowana natura gracza. Mimo to gorąco zachęcam do sięgania po gry logiczne (rozwijają umiejętności i tak dalej, ale przede wszystkim są po prostu fajne), tym bardziej, że wraz z wydaniem KULA WORLD nadarza się ku temu okazja.

Autorzy wpadli na dosyć ciekawy pomysł - bohaterem gry uczynili plastikową plażową piłkę. Zadaniem kierującego jej ruchami gracza jest zebranie wszystkich kluczy i doprowadzenie jej do pola zaznaczonego jako wyjście przed upływem bezlitośnie



odmierzanego czasu. Sprawa jest o tyle skomplikowana, że można się turlać jedynie po przygotowanych ścieżkach, które są zawieszone w powietrzu. Kula spotyka na drodze wiele przeszkadzajek, na przykład blokującą drogę klepsydrę, po wzięciu której drastycznie zmniejsza się czas przeznaczony na ukończenie poziomu. Pierwsze poziomy są proste, rzekłbym nawet niewinne, ale potem po kolei pojawiają się utrudnienia. Zapadające się ścieżki, wystające kolce, płonące pola czy oblodzone powierzchnie. Dopiero od 15 poziomu zaczyna się prawdziwa gra. I tutaj dopiero widać, że KULA WORLD to produkt o bardzo dorosłym charakterze. Nie ma atmosfery nieskrępowanej i oderwanej od rzeczywistości zabawy, tutaj jest naprawdę ciężko. Dalsze poziomy są naprawdę trudne, a wszystkie przeszkody bardzo poważne. Wzięcie dziwnej tabletki (znowu Prozac? - Ash) powoduje spowolnienie akcji - przez chwilę obraz na ekranie staje się rozmyty i wszystko dzieje się w ślimaczym tempie. Liczba przeszkadzajek bardzo szybko ulega zwielokrotnieniu, zaś początkowo proste ścieżki zaczynają robić się coraz bardzie poskręcane. Momentami KULA WORLD swym klimatem przytłacza. Serwuje nam ponury świat - świat ciemnej matematycznej logiki. Ale jednocześnie urzeka właśnie tym mrocznym klimatem.

Gry logiczne mają pewną wadę. W pewnym momencie gracz wie już wszystko o zasadach i zaczyna coraz szybciej przechodzić kolejne poziomy, które nie zaskakują już praktycznie niczym nowym. Na potrzeby KW przygotowano ponad 50 poziomów, ale już około trzydziestego gracz zna większość przeszkadzajek. Zabawę starają się uatrakcyjnić zmieniające się scenerie. Raz Kula zawieszona jest nad tajemniczą pustynią, a raz nad ziemią ujętą w dużym oddaleniu. Grafika przedstawia się ciekawie - jest dosyć wyraźna i nie ma problemu z rozpoznawaniem przedmiotów (np. Kula wygląda jak kula - ależ to odkrywcze). W tle przygrywa świetna ambientowa muzyka, która wyjątkowo pasuje do lekko mistycznego klimatu gry.

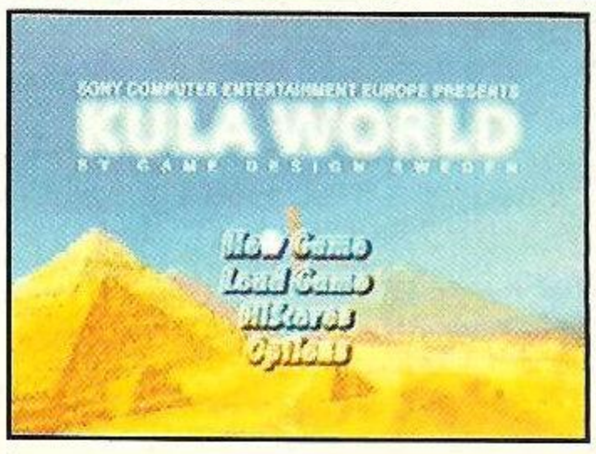
KULA WORLD bardzo mi się podobała i to nie tylko dlatego, że lubię gry logiczne. Ta gra jest po prostu dobra sama w sobie. Mam nadzieję, że wyniki sprzedaży KW będą zadowalające, bo wtedy będziemy mogli się spodziewać większej liczby gier logicznych wydawanych na konsole. Nie zapominajmy o tym, że to właśnie TETRIS jest najpopularniejszą grą świata.

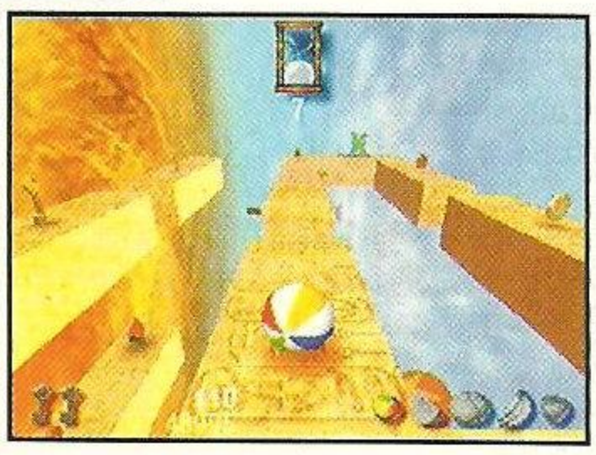
Brat

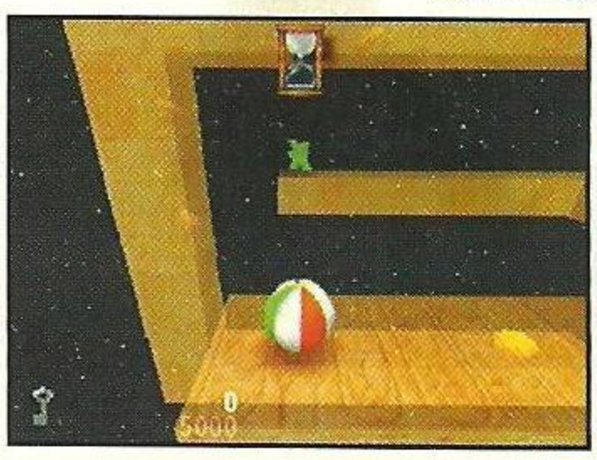
PlayStation **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Sony
Producent: GD Sweden
Liczba Graczy: 1
Termin: Lipiec 98
Wykorzystuje: Memory Card







Tombi

W ostatnim czasie wszyscy byliśmy świadkami narodzin dwóch królów - Crasha i Gexa. Kto mógł pomyśleć, że tak szybko na świat przyjdzie mały książę o imieniu Tombi. Gra pod tym samym tytułem to produkt, który powstawał w tajemnicy, a jego promocja była bardzo skromna i cicha. A jednak TOMBI urzeka pod wieloma względami, ale co najważniejsze, jej bohaterem jest mały, różowowłosy i trollowaty jaskiniowiec, który wzbudzi wiele sympatii u każdego gracza.

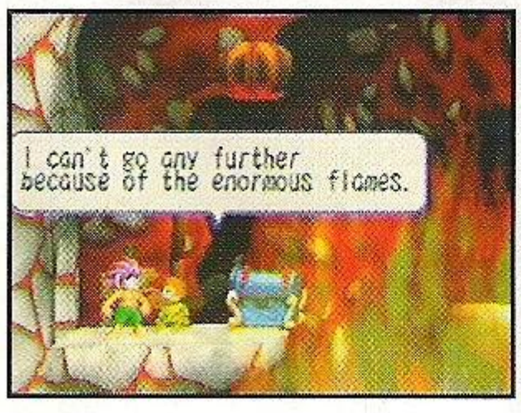
Nie bez powodu wspominam o postaci, którą przyjdzie kierować graczowi - bohater to jeden z najważniejszych elementów dobrej platformówki. Swymi gestami i zachowaniem musi po prostu zachęcić do gry, a tych cech Tombie nie brakuje - wygląda przyjaźnie, a poza tym jest po prostu zabawny. Już sama historia przedstawiona w intrze pokazuje złożoną osobowość tej postaci. Pewnego pięknego dnia maluch wdał się w bójkę ze złymi świniami (?) i niestety dostał baty. Co prawda Tombi ocalił skórę, ale stracił tajemniczy pierścień, który jest mu wyjątkowo bliski. Wyrusza więc aby go odnaleźć i zemścić się na świniakach.

Nie macie wyboru, musicie chwycić pada w dłoń i pomóc małemu dzikusowi. Przed wami 9 rozległych etapów, podzielonych na mniejsze poziomy. Droga do szczęśliwego finału prowadzi poprzez lasy, skały, wioski, łąki... Scenerii jest mnóstwo i bardzo rzadko się powtarzają. Autorzy wprowadzili do gry delikatny wątek przygodowy, co bardzo podniosło jej atrakcyjność. Zadania są proste - trzeba uratować małe ptaszki, odnaleźć krasnoludki, ujarzmić tornado itp. Za każdego pomyślnie wykonanego questa otrzymuje się przedmiot, ewentualnie wskazówkę co czynić dalej. Co ciekawsze, TOMBI jest grą nieliniową. W kolejnych etapach autorzy pozostawili swobodny dostęp do podpoziomów. To gracz decyduje, w jaki sposób wykona zadanie. Sporą pomocą okażą się umiejętności bohatera. Dzikusek potrafi skakać, powalać przeciwników, jest także wyposażony w broń. Na początku do dyspozycji ma tylko maczugę, ale potem można znaleźć inne przydatne zabawki.

Grafika TOMBI oraz sposób przedstawiania akcji jest bardziej zbliżony do PANDEMONIUM lub KLONOA, niż do np. GEX'a. Mimo że grafika jest trójwymiarowa, bohatera zawsze widać z boku. Obserwujemy go jak radośnie pokonuje kolejne przeszkody, skacze z drzewa na drzewo, pozbywa się wrogów oraz rozmawia z napotkanymi postaciami w celu uzyskania wskazówek. Grafika, mimo że nie stanowi szczytu technicznych możliwości PlayStation, jest bardzo charakterystyczna, a jej siła leży w pozornej prostocie. Gra nie zachwyca niesamowitym poziomem technicznym oprawy wizualnej, nie ujrzymy tu skomplikowanych trójwymiarowych obiektów czy niezliczonej ilości scrollingów tła. W zamian za to przed oczami roztacza się prosty, kolorowy i radosny świat, który jest po prostu przyjemny. To samo mogę powiedzieć o muzyce - dobrze wkomponowuje się w tło, przez co nie męczy. Ale jak już wspomniałem w TOMBI oprawa nie jest główną siłą, która trzyma gracza przed ekranem.

TOMBI jako zręcznościówka nie jest grą trudną - nie sądzę, abyście mieli jakieś większe problemy z przejściem kolejnych plansz. Natomiast w warstwie przygodowej mogą pojawić się pewne trudności. Zagadki są niby proste, ale w pewnych momentach można się zaciąć. Ja na przykład chyba ze dwie godziny spędziłem na szukaniu krasnoludków w lasach (!), ale w końcu się udało. Muszę też ze smutkiem nadmienić, że spora liczba dialogów po angielsku może okazać się barierą nie do przebycia dla dzieciaków nastawionych na standardowe skakanie po platformach (chyba, że dzieci zasuwają po angielsku lepiej niż niejeden dorosły). Mimo to bardzo się cieszę, że TOMBA ukazała się na rynku europejskim. Jest doskonałą pozycją dla osób, które skończyły już inne platformówki, należy także do czołówki tego typu gier na PlayStation, a przez zawarcie elementów pseudo-przygodowych bardzo odświeża pozornie skostniały gatunek. Najważniejsze, że wciąga i pozwala spędzić naprawdę miły tydzień.

Brat

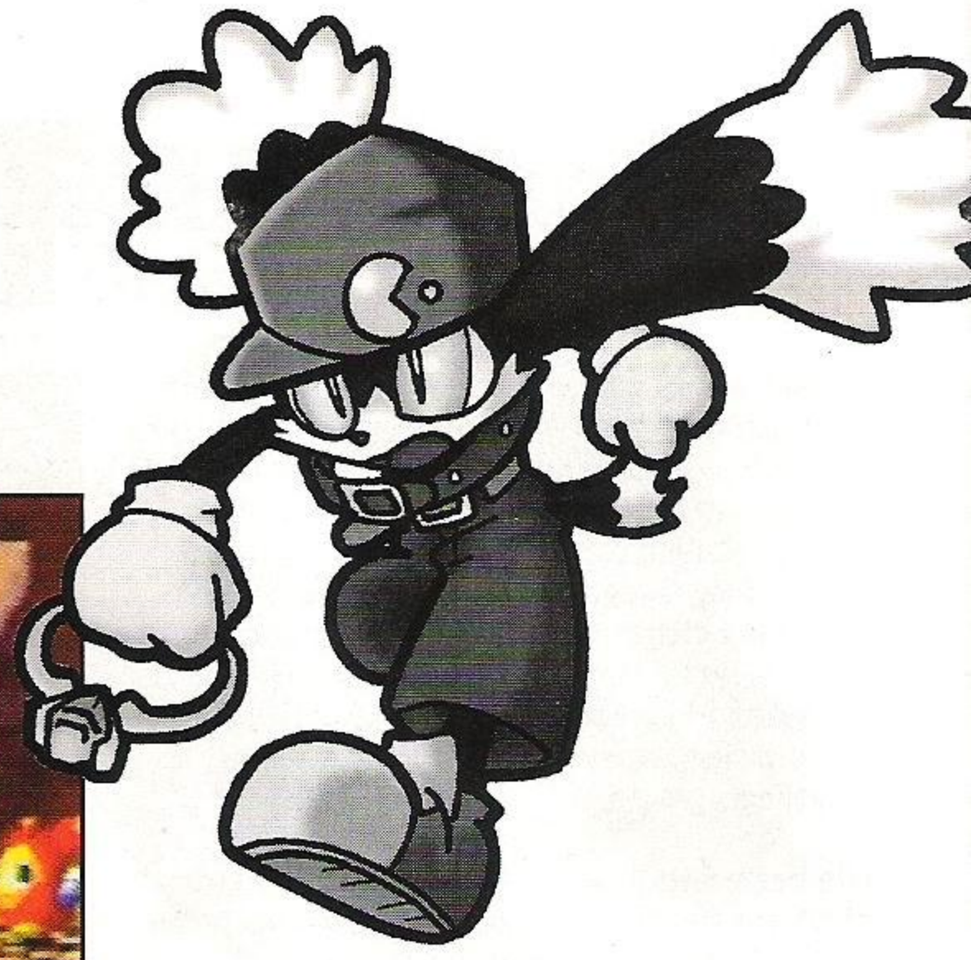


PlayStation **8**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Sony
Producent: Whoope Camp
Liczba Graczy: 1
Termin: Lipiec 98
Wykorzystuje: Memory Card

Klonoa
Door to Phantomile



Firma Namco znana jest wszystkim głównie z mocno brutalnych konwersji automatowych tytułów na PlayStation - wystarczy przypomnieć takie gry jak TEKKEN czy TIME CRISIS. Tym razem najnowsza produkcja jednej z lepszych grup piszących na PSX nie ma nic wspólnego ani z brutalnością, ani z automatami. KLONOA to prześliczna platformówka, powstała tylko i wyłącznie z myślą o konsoli. Namco nigdy nie zawodzi i tak się stało również tym razem. Tytułowy bohater - Klonoa - to jegomość przypominający kota z bardzo długimi uszami, którymi może chwytać przedmioty, a także używać ich jak śmigieł helikoptera, aby dłużej unosić się w powietrzu. Dziwne? Być może takie postacie śnią się japońskim dzieciakom, bo cała gra wydaje się być co najmniej niezwykła i przypomina marzenie senne kogoś o zgoła innym umyśle niż nasze (przynajmniej mój). KLONOA należy do grupy platformerów dwuwymiarowych w środowisku 3D, czyli ukazanych tak, jak np. PADEMONIUM. Postać porusza się w lewo lub prawo, a kamera i cały świat obracają się wraz z nią. KLONOA daje w tym miejscu trochę większą swobodę, a to dzięki temu, że postać może się obrócić w głąb ekranu, lub w kierunku gracza i np. rzucić podniesionym przeciwnikiem zbierając ukryte tam bonusy. Jeszcze jeden element odróżniający ją od pozostałych platformówek z gatunku 2D/3D, polegających zwykle na dotarciu do wyjścia i uzbieraniu odpowiedniej liczby danych śmieciuszków to fakt, że zamiast unieszkodliwiać intruzów z wyskoku, dokonuje się tego poprzez chwycenie i rzucenie w dal lub w innego klienta. Po wyeliminowaniu jednego zawsze pojawia się na jego miejsce następny, ponieważ przeważnie okazują się oni bardzo użyteczni w przemierzaniu krainy, a przede wszystkim po schwytaniu takiego można wyżej podskoczyć, odpychając się od niego w locie. Klonoa ma dwóch przyjaciół. Pierwszy to jego podręczny "niby gun", którego używa do chwytania przeciwników, a także do napompowywania (podobnie jak Fargus w PANDY 2). Drugim nierozłącznym kompanem bohatera jest Huppo - pomponowaty koleżka, pojawiający się w momentach, kiedy trzeba wytłumaczyć co się dzieje, bo z czasem scenariusz gry staje się ostro zagmatwany.

Najsilniejszym punktem KLONOA jest niezwykle kolorowa i ostra grafika. Tę grę śmiało możemy zaliczyć do trzeciego pokolenia gier na PSX'a - wysoka rozdzielczość i stałe 60 klatek animacji na sekundę robią swoje. Sześć krain, w których dzieje się akcja, wykonano istnie bajkowo, a konstrukcja 26 poziomów pozwala często na wybranie więcej niż jednej drogi, oraz odnajdywanie szeregu ukrytych platform z całą masą kolorowych kryształów i innych precjozów. Muzyka już tak nie zachwyca jak wygląd, ale przynajmniej dobrze oddaje dziecinny klimat i nie denerwuje. Bohaterowie od czasu do czasu coś tam przebąkują, ale przypomina to tylko pisk naciskanej gumowej kaczki.

Nie ukrywam, że KLONOA trochę mnie zawiodła. Tytuł, na który długo czekałem, nie okazał się ani rewolucją, ani nie wytyczył nowych ścieżek pośród PSX'owych platformówek, choćby w takim stopniu jak TOMBI. Na pewno jednak jest to bardzo porządny i ciekawy platformer raczej dla dzieci (ale i nie tylko, bo przyznajcie się, kto z was nigdy nie grał w CRASHA lub PANDEMONIUM?). Wysoka miodność i ładna, hi-resowa grafika stawiają KLONOA na półce zaraz za jej wielkimi poprzednikami.

jos

PlayStation **7**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Namco
Producent: Namco
Liczba Graczy: 1
Termin: Czerwiec 98
Wykorzystuje: Memory Card

Breath of Fire 3

W zasadzie dla każdego, kto po ukończeniu przygód Clouda spędzał czas jedynie na bezmyślnym wpatrywaniu się w ścianę lub kolejnej kontemplacji zapowiedzi mających pojawić się na Playa RPG'ów, liczy się tylko jedno. To, na ile kolejny tytuł zaliczany do owego szlachetnego gatunku przypomina grę z ich marzeń.

BOF3 to produkt dosyć liniowy. Cała fabuła, ze wszystkimi swoimi splotami nie odbiega tu od wyznaczanych przez inne gry standardów. Jest powyginana na wszystkie strony - ciągle ktoś kogoś zdradza, denuncjuje (szczególnie irytujące momenty mniej więcej miedzy 5 a 15 godziną gry, które są serią przejawów dosyć szeroko rozumianej "lojalności" NPC-ów), ale też wspiera i pomaga. Oczywiście próba przedstawienia zarysu fabuły byłaby daremna (zajęła by tak z 15 stron maszynopisu), ale cel stawiany przez bohaterów po około 30 godzinach krystalizuje się już na tyle, że można spróbować jakoś go ogarnąć. Ryu - główny bohater, a przy tym półsmok - półczłowiek, wraz z piątką przyjaciół rusza na spotkanie z Bogiem. Chce dowiedzieć się, co było powodem pradawnego konfliktu, w wyniku którego wszystkie smoki zostały bezlitośnie wyrżnięte w pień. Pytanie to jest o tyle ciekawe, że rasa specjalnych, bardzo potężnych i obdarzonych boska mocą zabójców smoków nie była w zasadzie w stanie sprostać przepotężnym członkom Plemienia (tak mówiły o sobie smoki).

Ryu, Rei, Teepo, Nina, Momo, Garr, Peco. Półsmok - półczłowiek, półczłowiek - półtygrys,

mały i bardzo pewny siebie zawadiaka, księżniczka o wielkim sercu, znająca się na wszystkich maszynach dziewczyna, zabójca smoków i efekt nieudanych eksperymentów biologicznych. Siedmioosobowa galeria postaci (choć jedna z nich pozostanie jedynie na jakieś pięć godzin gry) pozwoliła na dosyć dobre zaprezentowanie każdej z nich. W świetle takiego tytułu jak SaGa FRONTIER, gdzie każda z podstawowych siedmiu postaci może mieć po kilkunastu sojuszników, wydaje się to może skromną liczbą, ale w istocie sprawdza się o wiele lepiej. Podobnie jak w FFVII tak i w BOF3 udało się autorom wprowadzić fragmenty, które poświęcone na lepsze poznanie któregoś z bohaterów (oprócz głównego - Ryu). Dzięki temu stają się oni o wiele bardziej bliscy, niż papierowi i taśmowo produkowani goście z SaGi. Cała grafika postaci, plenerów oraz mapa, na której akcja przenosi się z jednej części krainy do drugiej, jest zrobiona bardzo ładnie. Duże, wyraźne i kolorowe postacie, szczegółowa animacja i bardzo estetyczne lokacje uzupełniają stronę merytoryczną gry. Nawet proces starzenia się postaci (na początku jest to zaledwie banda dzieciaków - w pewnym momencie następuje przeskok i akcja przenosi się w czasie o parę ładnych lat) jest bardzo ładnie zobrazowany - stają się one o wiele bardziej dojrzałe; dorastają do klimatu przygody, w której biorą udział.

Panowie z Capcom postarali się włożyć jak najwięcej wysiłków w stworzenie ciekawego

i bogatego sposobu prowadzenia walki. I nie da się ukryć, że dobrze się im to udało. Napotykani w różnych miejscach mistrzowie (więcej o nich w Szkole Przetrwania) uczą nowych ataków, rozliczne formy smoków, w które (po znalezieniu odpowiednich genów - o tym też w Szkole) może przemieniać się Ryu, także pociągają za sobą możliwości wzbogacenia sposobów walki z wrogiem... No i poszczególne umiejętności wszystkich postaci zdobywane wraz z narastającym doświadczeniem. Walki są szybkie, dynamiczne i efektowne (szczególnie efekty czarów i przemian Ryu oraz Reia), a przeciwnicy dosyć różnorodni (no i wymagający zastosowania różnych taktyk i doboru rodzaju ataku). Nieco za słabi są bossowie - połowę gry można przejechać na przemianie w Behemotha i zwyczajnym siekaniu ich w normalny sposób. Innymi słowy - niektóre formy przemiany Ryu są zbyt potężne jak na możliwości przeciwników.

BREATH OF FIRE 3 zawiera też kilka elementów ubarwiających - prostych do bólu, ale bardzo uprzyjemniających rozgrywkę. Począwszy od osławionego już łowienia ryb - gry w grze, dzięki której można zebrać różne ciekawe przedmioty,

a zarazem doskonale się ubawić, przez przeciąganie liny, kompletowanie elementów silnika, wciąganie wiadra z wodą, planowaniu zabudowy wioski wróżek, trenowaniu chuderlawego księgowego, szukanie poukrywanych dzieciaków... Jest tego całkiem sporo i pozwala na oderwanie się od zasadniczej rozgrywki.

Najsłabszym elementem gry jest niestety muzyka, choć dźwięk nie jest już taki zły. Krzyki Ryu i Reia przy przemianach są pełne bólu i wściekłości, momenty w których Ryu jako smok biega w ciemności po kopalni są bardzo sugestywne, podobnie jak odgłosy towarzyszące uderzeniom i czarom. Muzyka zaś jest żałosnym pobrzdąkiwaniem na jakimś instrumencie, który zraził mi wszystkich domowników oraz połowę znajomych. Cóż, tu to się chłopcy nie popisali. Ale za to w całej reszcie, począwszy od fabuły, poprzez walkę, humor (którego trochę się znalazło), mnogość postaci z którymi można rozmawiać (praktycznie każdy napotkany koleś ma coś do powiedzenia - w dodatku zmienia się to w zależności od sytuacji)... Jeśli z utęsknieniem czekacie na nowy japoński RPG, BOF 3 będzie znakomitym wyborem.

Banan

PlayStation **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 5
MIÓD 9

Wydawca: Capcom
Producent: Capcom
Liczba Graczy: 1
Termin: Lipiec 98
Wykorzystuje: Memory Card

Blasto

Nowa, durna reklamówka proszku do prania. Seria animacji symulujących jak najbardziej wydumane procesy czyszczenia, robiących wrażenie na kurach domowych. Wielkie, kolorowe opakowanie chipsów z rzucającym się w oczy napisem. Napompowane powietrzem tak, że wygląda na trzy razy bardziej wypchane zesmażonymi ziemniakami niż jest w rzeczywistości. I nieskazitelny kapitan Blasto gdzieś w tle. Napakowany blondyn z zakręconą zadziornie grzywką, obdarzony karykaturalnie umięśnionym tułowiem i równie karykaturalnie rachitycznymi nóżkami ma prawdopodobnie śmieszyć. Aby jednak trafiał do bardziej wybrednych odbiorców, został też wyposażony w zestaw teoretycznie zabawnych odzywek. I wypuszczony do walki z hordami obcych występujących w grze BLASTO.

Chyba trudno o bardziej papierowego bohatera. Zastepy gier spod znaku tpp zwiększają się z miesiąca na miesiąc. Wiadomo - wciąż trwa moda na Laroklony. Szkoda tylko, że na słabe. Przygody kapitana Blasto aż do złudzenia przypominają pewien odcinek Bugsa, w którym królik-mistrz próbował nie dopuścić do zniszczenia Ziemi przez Marsjanina Marvina. Każdy, kto oglądał ten odcinek pamięta zawieszone w przestrzeni kosmicznej pozakręcane korytarze, hordy klonowanych wojowników z zielonymi chwastami na łbach i różne ciekawe spluwy. Klimat tego akurat odcinka Bugsa został w BLASTO oddany niemal idealnie. Korytarze wiją się, zakręcają, wznoszą i opadają, a postać kapitana spokojnie mogłaby występować w szeregu razem z Bugsem i Duffym. Dziwna muzyka i dźwięki jeszcze bardziej podkreślają ten nastrój. Co więcej, Blasto może nawet korzystać z broni, przy pomocy której tworzy się obcych. Identycznie, jak robił to Marv. Tyle, jeżeli chodzi o oryginalność.

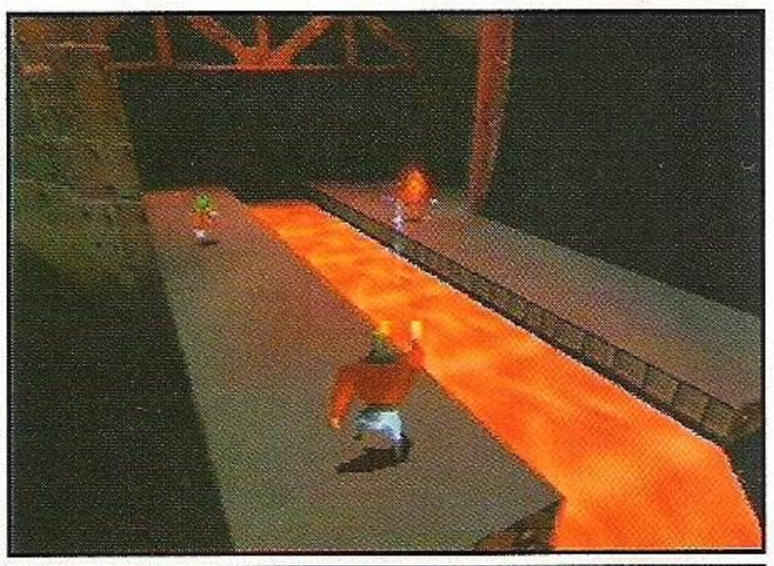
BLASTO nie oferuje graczowi jakiejś wydumanej fabuły. Są obcy - chcą zawładnąć wszechświatem. Jest Blasto i ma im w tym przeszkodzić. Wreszcie są różne planety układu słonecznego i to na nich toczy się bój z wiecznie niedoeksterminowanym plugastwem z kosmosu. Kolejne światy, na których staje malutka stópka Blasto, są do siebie bardzo podobne. Wszystkie charakteryzują się dosyć monotonną architekturą, masą wyskakujących znikąd i niezbyt zróżnicowanych przeciwników oraz oszczędną kolorystyką. I choć z pewnością BLASTO jest grą oddającą klimat kreskówki najlepiej ze wszystkich, w które do tej pory grałem, to jednak potencjał ten został zmarnowany. Przez pożerającą wszystko nudę.

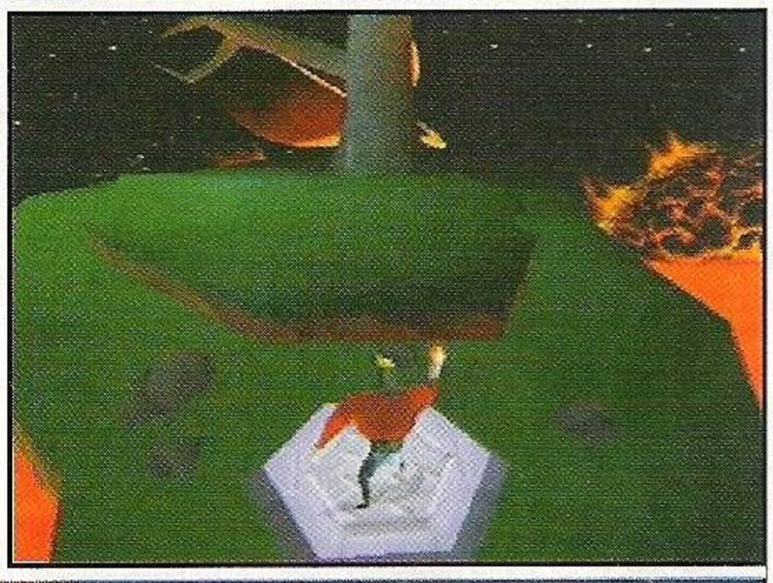
Przeciwnicy - tacy sami przez kilka poziomów, efekty broni - prawie identyczne bez względu na zebranego power-upa (no, oprócz miotacza ognia i wyrzutni samonaprowadzających), a czynności jakich podejmuje się gracz... To: wciskanie przycisków, jeżdżenie windami i ratowanie seksownych kociaków.

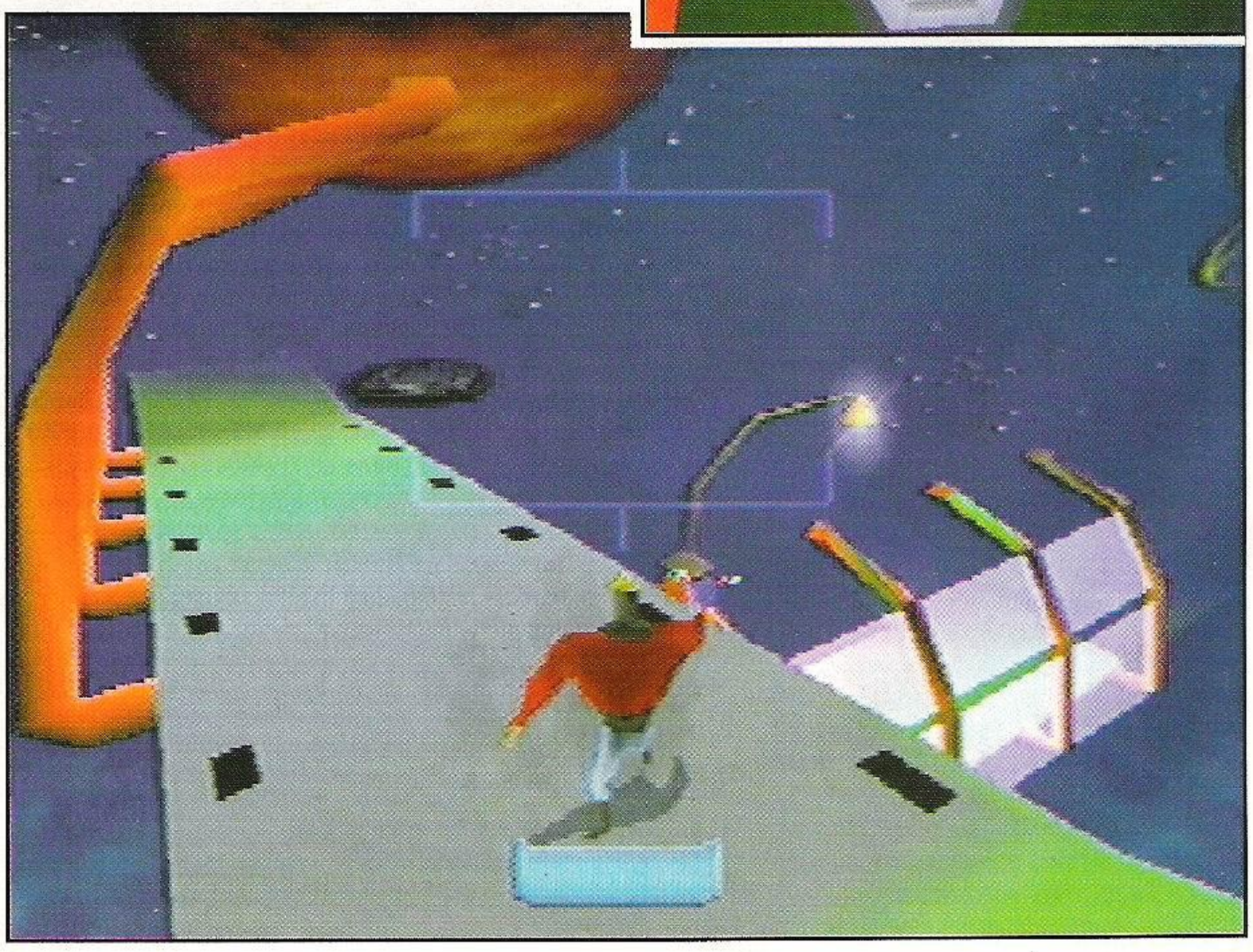
Prawdziwe wyzwanie w BLASTO to walka. Przeciwnicy strzelają gęsto, strzały są bardzo szybkie, a miejsca na uniki (szczególnie w etapach rozgrywanych na wąskich korytarzach) jest bardzo niewiele. Blasto umie side'stepować, wykonywać salto do tyłu, biegać, chodzić, pływać, skakać i latać przy pomocy jetpacka. Czasami staje się też niewidzialny bądź nieśmiertelny (w zależności od rodzaju łyknietej pigułki), może też dosiadać dorodnego kosmicznego kurczaka... No i strzelać z arsenału kosmicznych broni - w tym, po przytrzymaniu dłużej spustu, na koncu lufy rośnie kula energii, zwielokratniająca siłę wystrzału. Ale to nie wystarcza, szczególnie w świetle faktu, że przeciwnicy pojawiają się nagle, całymi hordami, i to tuż za plecami biednego kapitana. I z reguły zanim zdąży się już odwrócić i zwęglić natrętów celnymi strzałami, traci całkiem sporo energii. Tym bardziej, że potworki są dosyć inteligentne - kryją się, robią uniki i dosyć dobrze kombinują. Na szczęście często jest okazja odnowienia małego zielonego paska.

BLASTO zapowiadał się na grę z mnóstwem nowych technologii i oszałamiającymi osiągnięciami technicznymi. Dobrze powiedziane - zapowiadał się, bo tymczasem sam CRASH BANDICOOT 2 łyknął prawie wszystkie z nich. Oprócz tego w BLASTO autentycznie możemy zaobserwowaś przerost formy nad treścią. Ta gra jest jak opakowanie po chipsach. Niestety, przebite.

Banan







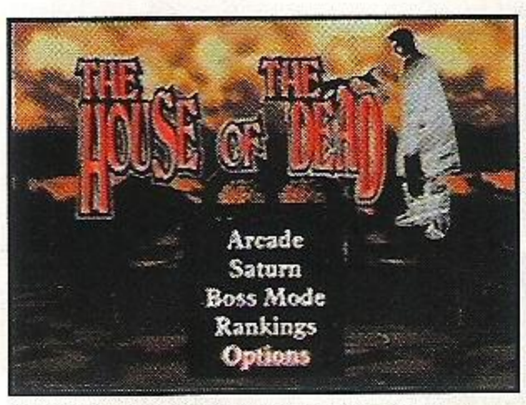
PlayStation 6

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 5

Wydawca: Sony
Producent: Sony America
Liczba Graczy: 1
Termin: Lipiec 98

Wykorzystuje: Analog Joypad, Memory Card

House of the Dead



W HOUSE OF THE DEAD grałem często na automatach i z niecierpliwością oczekiwałem konwersji tej jednej z najlepszych pistoletowych strzelanin na domową konsolę. Jednak gdy wreszcie podłączyłem do Saturna wysłużony w walkach w Virtua City pistolet, a do czytnika wsunąłem płytkę z grą, przestraszyłem się nie na żarty. Zacznijmy od początku - gdzieś znajduje się bardzo stary i wielki dwór, który za swoją siedzibę obrał niejaki Dr. Curian pragnący (jak zwykle) opanować świat. Doktor jest typowym wariatem, a co ciekawe - potrafi ożywiać lekko nadgniłych nieboszczyków, którzy pomagają mu w realizacji niecnego planu. Przy okazji uwięził wielu niewinnych naukowców, na co rząd reaguje oczywiście wysłaniem pary specjalnych agentów. Ich zadaniem będzie infiltracja fortecy maniaka, eksterminacja wszystkiego, co staje na drodze i uwolnienie przetrzymywanych wbrew ich woli zakładników. Tak w skrócie wygląda fabuła, zaś zadanie gracza jest oczywiste - strzelać, przeładowywać i strzelać. Do trupów, zombiaków, latających pokrak, facetów z piłami mechanicznymi, gigantycznych żab i zmutowanych psów - na brak atrakcji nie można narzekać. Gra jest długa i trudna, zaś przez nawiedzony dom prowadzi wiele

dróg - HOUSE OF THE DEAD można kończyć wielokrotnie, odwiedzając przy tym zupełnie nowe i niezbadane do tej pory lokacje (gra automatycznie kieruje agentów w zależności od ich poczynań). Na końcu poziomu tradycyjnie czeka boss, który w przeciwieństwie do lamusów z VIRTUA COP potrafi nieźle zajść za skórę. Konwersja zawiera dodatkowe tryby gry takie jak Saturn Mode oraz Boss Attack, które rzeczywiście pozwalają cieszyć się chwilę dłużej tym produktem, bo gra się naprawdę świetnie.

Czas powiedzieć czego się przestraszyłem. Nie był to brodaty facet, któremu wypadło z brzucha jelito, ani zombiak z odstrzeloną połową głowy. To grafika! Przeklęta grafika, która jest brzydka niczym świeżo wyciśnięta krosta na czole! Do diabłą, przecież HOTD jest brzydsze niż pierwszy VIRTUA COP - tekstury się rozłażą, gra pracuje chyba w najniższej możliwej rozdzielczości, zaś kolory wyglądają jakby były wielokronie prane w tanim proszku. To jedna z najbrzydszych gier, jakie widziałem w tym roku. Saturn, jako umierająca platforma, otrzymuje minimalne wspomaganie ze strony swej macierzystej firmy, zaś opracowywaniem gier na tę niegdyś wspaniałą konsolę zajmują się początkujący programiści. Chyba właśnie dlatego ta konwersja HOUSE OF THE DEAD jest brzydka. I choć osobiście uważam, że to nie grafika decyduje o potędze danego produktu, to na takie partactwo, jakie ma miejsce w HOTD po prostu nie mogę przymknąć oka.

Gulash

Saturn — **5**

GRAFIKA 3
DŹWIĘK 5
MIÓD 7

Wydawca: Sega
Producent: Tantalus
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Lipiec 98
Wykorzystuje: Virtua Gun

Blast Radius

Brytyjska grupa Camden Studios najwyraźniej dostała polecenie od szefostwa: "Zobaczcie, COLONY WARS bardzo podoba się wszystkim krytykom i graczom - tak więc macie tu jakieś dziesięć razy mniej kasy i zróbcie coś podobnego". Jeżeli taka rozmowa w rzeczywistości miała miejsce to należałoby powiedzieć, że panowie z Camden spisali się połowicznie. Bo BLAST RADIUS rzeczywiście na pierwszy rzut oka przypomina COLONY WARS - ale w rzeczywistości jest jedynie marnym cieniem poprzedniego hitu Psygnosis. Fabuły w grze praktycznie nie ma. Od razu wbijamy się za stery jednego z czterech dostępnych na początku statków (a od czwartego poziomu można też zasiąść za sterami piątego - Hammerheada) i ruszamy w bój z tajemniczą rasą Kotan Kai. W sumie może i powód walki jest nieważny, ale czasem miło jest wiedzieć, czym tym razem usprawiedliwiają rozwałkę twórcy gry. Trzeba przyznać, że grafika w BR jest dosyć ładna i szybka. O statkach nie ma co się wypowiadać - dawno nie widziałem gry, w której miałyby one jakieś ciekawe, a zarazem sensowne kształty. Ładne są natomiast eksplozje - czasem od razu trawiąc wszystko w kuli ognia, a czasem zżerając pojazdy segmentami. W momencie trafienia w statek chroniony tarczami widać błyski wyładowań rozchodzących się po całej tej niewidocznej skorupie, a zniszczenie jakiegoś molocha owocuje pierścieniem fali uderzeniowej niszczącym wszystko na swej drodze. Przeciwnicy nie posiadają szarych komórek. Zamiast tego, dzielni angielscy developerzy postanowili rzucać ich do boju hurtowo. Czasami jest to irytujące,

a czasami powoduje, że misje z powodu natłoku drani stają się prawie nie do przejścia. Najjaśniejszym punktem gry jest muzyka. Doskonale wpasowujące się w akcję kawałki (niektóre kojące - inne agresywne) dobrane zostały bardzo dobrze. Szkoda tylko, że reszta gry nieco odstaje. Save'ować można rzadko (co trzy misje) i jest to na dłuższą metę dosyć drażniące. Nowe bronie można kupować po przejściu każdych trzech misji, ponadto w trakcie gry można zbierać power-upy wypadające z rozwalanych przeciwników. Mają one nieprzyjemną tendencję do szybkiego znikania, więc należy zgarniać je jak najszyciej. Taktyki w BR także nie ma. Nawet największe statki poddają się po strzałach ze zwykłego lasera. Czasem można też dla urozmaicenia odpalić jakąś torpedę, rakietę, czy pocisk nakierowywany. Niestety - BR to kolejny, dosyć efektowny, ale nudny produkt Psygnosis. Po prostu nie mogę doczekać się następnego.

Banan

PlayStation — **5**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 8
MIÓD 4

Wydawca: Psygnosis
Producent: Camden Studios
Liczba Graczy: 1
Termin: Lipiec 98
Wykorzystuje: Analog Joypad, Memory Card

Ghost in the Shell

Anime GHOST IN THE SHELL oparte na mandze Masamune Shirow jest produktem kultowym. Widzowie na całym świecie mogli podziwiać jedno z najbardziej głębokich, ciekawych i efektownych widowisk, jakie zaserwowali im japońscy animatorzy. Film opowiadający historię z niezbyt odległej przyszłości i koncentrujący się na losach trójki policjantów ze specjalnej sekcji do walk z przestępczością sieciową stał się dziełem porównywanym przez niektórych do wielkiego BLADE RUNNERA - tyle, że animowanego. Gra nawiązuje bardziej do mangi (czyli

komiksu). Wcielamy się bowiem w rolę pilota-kierowcy Fuchikomy - małego, arachnoidalnego robota z zamocowanymi na "głowie" dwoma Vulcanami. Fuchikoma to dosyć dziwny twór. Pomimo, że jest mechaniczny i steruje nim człowiek, to jednak zachowuje on pewne odrębne cechy. Fuchikomy są jak niesforne, psotliwe dzieci - czemu upust dają w każdej wolnej chwili. Zachowanie tych pajęczaków możemy podziwiać podczas wspaniale zrealizowanych sekwencji animowanych pomiędzy misjami - w czasie gry są one bowiem śmiertelnie posłuszne naszym rozkazom. I bardzo dobrze.

GHOST IN THE SHELL jest trójwymiarową strzelanką przedstawianą z perspektywy trzeciej osoby. Przez cały czas widzimy od tyłu naszego czerwonego robocika, pociesznie przebierającego wszystkimi sześcioma odnóżami. Oraz (od czasu do czasu) widzimy jak już mniej pociesznie posyła przeciwnikowi długą serię z obu gunów, wiązankę sześciu rakiet ślicznie skręcających się podczas lotu i ciągnących za sobą pióropusze dymu czy też oślepiający blask odpalanego granatu. Jednak to co zasługuje na największą pochwałę to pewne nietypowe rozwiązanie - otóż nasza mała Fuchikoma potrafi chodzić do góry nogami! Dzięki specjalnym odnóżom jest w stanie przejść z podłogi na ścianę i stamtąd na sufit. Dzięki temu gra zyskała zupełnie nowy wymiar. Można na przykład atakować przeciwnika z góry, uciekać przed rakietami po ścianach i suficie, i wreszcie poczuć nieograniczoną swobodę.

Gra jest podzielona na 12 etapów, każdy z nich (oprócz jednego) składa się z dwóch części. Pierwsza jest zwykle banalnie prosta - trzeba w niej rozwalić jakichś frajerów, którzy stają nam na drodze do wielkiego bossa i do tego bossa dotrzeć. Natomiast bossowie to już nieco inna historia. Każdy z nich jest bowiem dosyć duży, ma po 5 różnych ataków (z czego 2-3 są w stanie wyrządzić duże kuku) i stara się jak najbardziej zmasakrować biedną Fuchikomę. Na każdego z nich jest jednak sposób - zwykle strafe'owanie na bok z szybkim przyciskaniem spustu, czasem pomaga też podskok i wskakiwanie na ściany.

GHOST IN THE SHELL to gra składająca się z dwunastu bossów i kilku fragmentów między nimi. Są oni jednak na tyle zróżnicowani i ciekawi, że powinni zachęcić każdego miłośnika wyzwań do wsunięcia płytki z charakterystycznym logiem do swego PSX-a. A dobra grafika, fajny dźwięk i chłodna możliwość poruszania się jak mucha niech dopełni wam obrazu naprawdę udanego przeniesienia anime na konsolę. Szkoda tylko, że gra jest stosunkowo krótka, przez co ocena nie może być wyższa.

Banan

PlayStation **7**

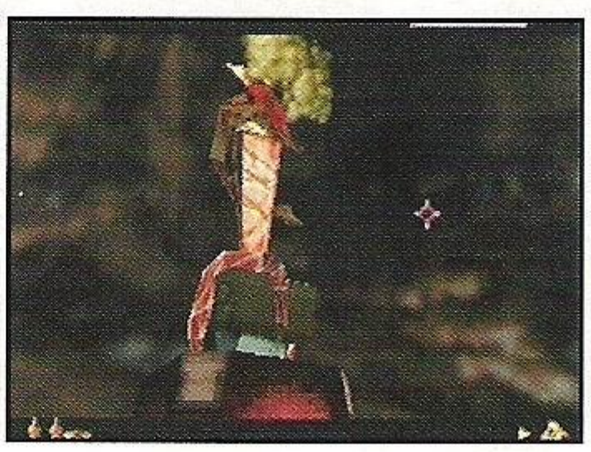
GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Sony
Producent: Sony Japan
Liczba Graczy: 1
Termin: Lipiec 98
Wykorzystuje: Analog Controller

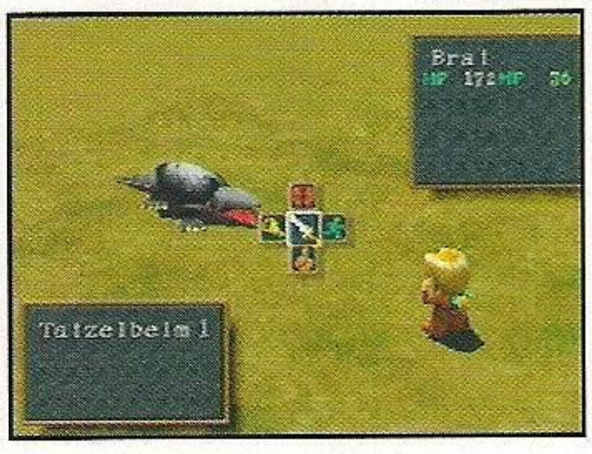
Sentinel Returns

Nie ukrywam, że ta recenzja zapowiada się na niezły pokaz gimnastyczny z mojej strony. SENTINEL jest grą logiczną i ćwierć zabawy wiąże się z rozpoznaniem jej zasad - będę więc musiał wić się jak piskorz, żeby grę opisać, a za dużo o niej nie powiedzieć. Pierwotnie SENTINEL ukazał się w 1985 roku, by podbić serca użytkowników Spectrum, jako pierwsza gra dziejąca się w rzetelnie wygenerowanym świecie Rzeczywistości Wirtualnej. Teraz powraca na PlayStation, aby zdobyć (lub nie) rzesze nowych wyznawców.

Cała rzecz dzieje się w mrocznych, surrealistycznych światach, zbudowanych na podstawie wspomnień embrionów tajemniczych istot. Światy te zdominowane zostały przez roboty i całkowicie podporządkowały się ich woli. Zadaniem gracza będzie odwiedzić wszystkie i zaprowadzić tam porządek - zniszczyć niemiłosiernie panującego i oddalić się w pokoju. Niby proste i stereotypowe, a jednak... Do dyspozycji masz trzy podstawowe "narzędzia" pomocnicze: drzewo, podkład i robota. Jest ich ograniczona ilość i podpowiem, że sukces w misji zależy w dużej mierze od przemyślanego gospodarowania nimi. Ponadto kierowana postać ma możliwość przeskakiwania w hiperprzestrzeń i absorbcji



Wild Arms



Ukazanie się WILD ARMS to dowód wielkiej odwagi wydawcy. Bo niby dlaczego my, gracze, mamy zaprzątać sobie głowę jakimś innym RPG kiedy mamy do wyboru osławione tytuły takie jak FF VII, SUIKODEN czy ALUNDRA. Jednak na własnym przykładzie mogę stwierdzić, że tego typu gier nigdy dość. To zadziwiające jak bardzo potrafimy chłonąć geniusz, który przywędrował do nas z Kraju Kwitnącej Wiśni.

Wszystkie wymienione wcześniej gry charakteryzowały ciekawy scenariusz, fajny klimat oraz duża miodność. WILD ARMS także odpowiada temu opisowi. Oprawa wizualna jest łudząco podobna do ALUNDRY, wyłączając trójwymiarowe sceny batalistyczne. Podczas gry całą akcję obserwujemy z góry. Wygląd zamków, jaskiń, świątyń czy gór uległ dużemu uproszczeniu, ale to akurat narzuca dwuwymiarowa konwencja. Sytuacja zmienia się w momencie gdy spotykamy wroga, wtedy przenoszeni jesteśmy na trójwymiarową arenę walki. Muzyka i dźwięki towarzyszące są bardzo dobre i do samego końca gry nie drażnią. WILD ARMS od strony technicznej to typowy przeciętniaczek. Fabuła do wyszukanych też nie należy - już od samego początku oczywiste jest, że będziesz tym dobrym, który musi swoją siłą, odwagą oraz rozumem pokonać zło. Jednak im dłużej się gra, tym bardziej widać, że w scenariusz włożono sporo wysiłku. Np. rozpoczyna się standardowo - od wybrania postaci. Ale kto by przypuszczał, że potem sam gracz musi doprowadzić do spotkania wszystkich bohaterów w jednym miejscu, w którym się połączą i wyruszą na wspólną wyprawę.

WA to prawdziwe RPG, które w swej warstwie przygodowej pozostawia więcej swobody niż FF 7. Gracz nie jest prowadzony za rączkę, wielu rzeczy musi domyślić się bądź doszukać sam. Jest mnóstwo postaci, z którymi należy rozmawiać, na znalezienie czeka prawdziwe bogactwo przedmiotów. Każdego z bohaterów charakteryzuje wiele współczynników, ukazanych na ekranie statystyk. Walka także jest dosyć rozbudowana - swym rozwiązaniem przypomina tę z FF7. Bohaterowie prowadzą bój o życie w trójwymiarowym środowisku, zaś walka jest całkowicie turowa. Najpierw podejmujemy decyzję o postawie jaką chcemy przyjąć. Może być to atak, przejście do trybu defensywnego, rzucenie czaru oraz wykupienie się. Walki z reguły są szybkie i przebiegają bardzo sprawnie. Mają tylko jedną druzgocącą wadę - jest ich zdecydowanie za dużo. Czasami nie przejdzie się dwóch kroków i znowu trzeba wyciągać miecz.

WILD ARMRS to przedziwna gra. Znam wiele osób, którym się zupełnie nie podoba. Ale rozmawiałem także z wytrawnymi graczami, którzy byli zachwyceni WA. I nie dziwię się im. Tak jak na mojej twarzy pojawia się wyraz oburzenia gdy ktoś mówi, że FF7 jest średnie, to zupełnie spokojnie reaguję gdy słyszę, że WILD ARMS jest super. Najlepiej gdybyście przed kupnem gry mogli najpierw w nią pograć np. u kumpla albo w sklepie. Wtedy będziecie mogli sami ocenić. Jeśli chodzi o mnie, to zrobiłem do niej dwa podejścia. Za pierwszym razem mnie odrzuciło. Ale po jakimś czasie wróciłem do niej i.... I kurczę, wpadłem, znowu zawalę tysiąc spraw...

Brat

PlayStation 7

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Sony
Producent: Sony Japan
Liczba Graczy: 1
Termin: Lipiec 98
Wykorzystuje: Memory Card

zastanych na miejscu elementów (np. drzew), by użyć ich potem do własnych celów. Otaczający cię krajobraz to przede wszystkim liczne wzgórza, a całość płaskiego terenu podzielono na kwadraty, po których przyjdzie ci się poruszać. W całej grze przemierzysz pięć krain: Ziemię, Powietrze, Ogień, Wodę i Nicość - wszystkie niewiele się od siebie różniące. Jeszcze dwie rzeczy: świat objawia się z perspektywy pierwszej osoby, a gra obsługuje kabel link.

Gra zrobiona jest na produkt kultowy. Bez zbytnich fajerwerków, zdecydowanych kolorów, radosnych elementów. Już od momentu uruchomienia delikatnie muskają uszy dźwięki stwarzające nieco psychodeliczne wrażenie. Muzykę do tej gry skomponował John Carpenter - miłośnikom kina SF nie jest obce to nazwisko, przede wszystkim reżyser ("Halloween", "Ucieczka z Nowego Jorku", "Rzecz", "Christine" i wiele innych), ale i autor muzyki do swoich filmów. A muzyka w tej grze jest... hmm... nieco inna od tego do czego przywykliśmy. Przede wszystkim bardzo monotonna. Ponadto spokojna, ale i niepokojąca. A wszystko uzupełniają dziwne, tajemnicze odgłosy syczenia, sapania, huku. Tak, 70% klimatu tej gry tworzy muzyka. Graficznie gra jest poprawna i nic więcej. Choć nie rażą żadne ostre kolory - wszystko stonowane i mroczne, to krajobraz nie grzeszy ilością tekstur i detali. Nie nadwerężyli by się programiści poprawiając nieco tę część gry. Bo i scenografia nie jest przecież jakaś wybujała - ot, bryły geometryczne. A może o to chodziło? W końcu to surrealizm.

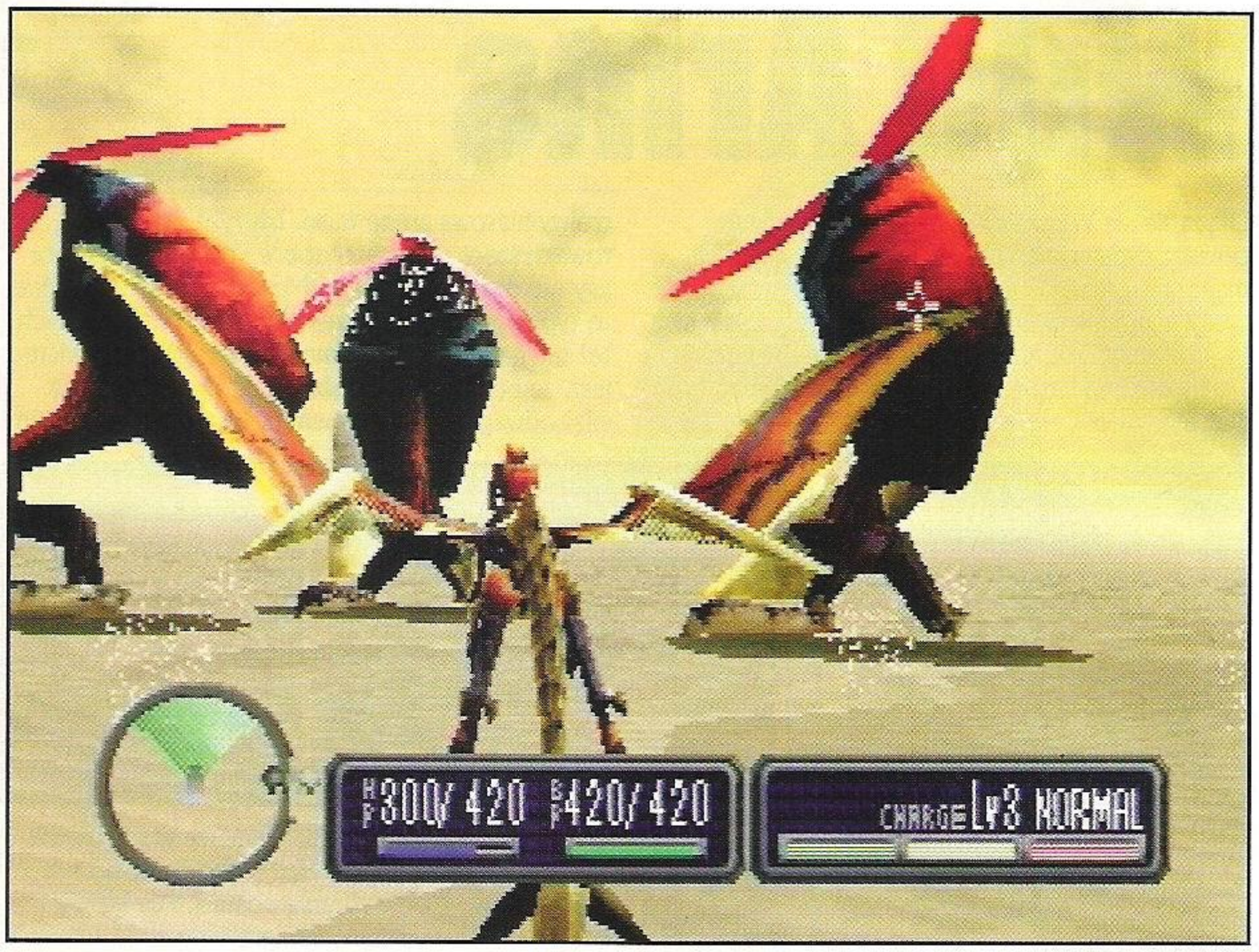
Wszystkich plansz jest ponoć 666, więc grania zapowiada się kupa. SENTINEL, mimo, że jest grą dobrą, zapewne jak każda gra logiczna na PSXa w porównaniu z resztą zginie i grać w nią będą tylko nieliczni. A szkoda, bo zapaść się w jej świat naprawdę można i jeżeli lubicie gry logiczne - stanowczo polecam. Jeśli zaś macie wątpliwości... Cóż, dajcie sobie spokój. Bo ostrzegam, że SENTINEL to ciężki logiczny hardcore w swej czysto pierwotnej formie.

Grabarz

PlayStation 7

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 9
MIÓD 8

Wydawca: Psygnosis
Producent: No Name Games
Liczba Graczy: 1
Termin: Lipiec 98
Wykorzystuje: Memory Card, Kabel Link



Panzer Dragoon Saga

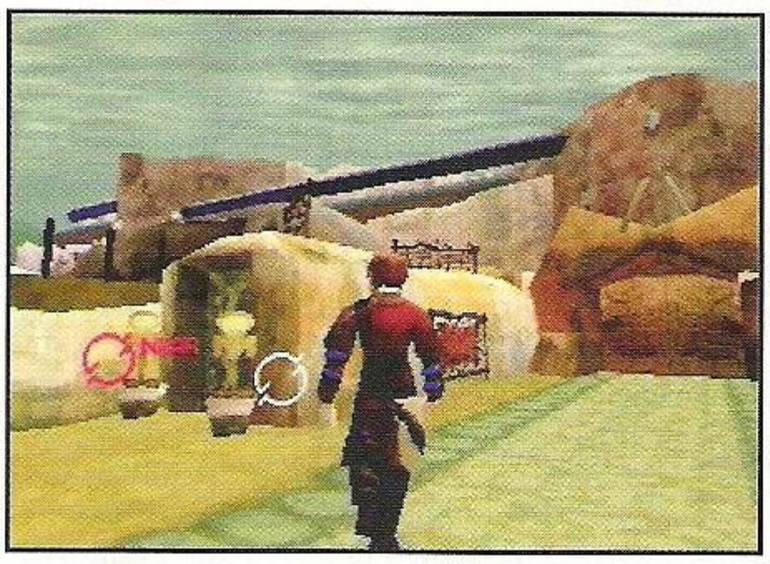
Półmrok. Nie do końca zaciągnięte żaluzje wpuszczają pojedyncze promyki światła, które spadają na jego powoli unoszący się korpus. Nawet przy tak mdłym oświetleniu widać, że sytuacja jest bardzo poważna. Pierś faluje w bardzo nierównym oddechu. Nierytmiczne skurcze mięśni bardziej przypominają konwulsje niż zwykły oddech. Ale to zrozumiałe, na tę chorobę nie ma lekarstwa. Jest jak wyrok śmierci, którego wykonanie można odroczyć. Ale nie na długo. Dobranoc Saturnie...

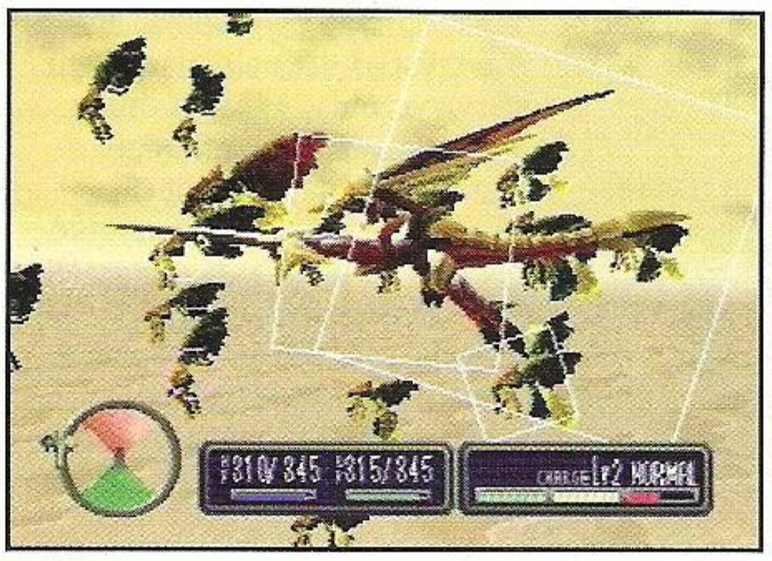
Fakt ten może być dla niektórych smutny, dla innych powodem do radości, ale jest pewny. Saturn kona. Jednak styl w jakim Sega żegna się ze swoją 32-bitową platformą wiele mówi o klasie tej firmy. PANZER DRAGOON SAGA to wprost idealny sequel flagowego saturnowego shootera. Wzbogacony o elementy RPG, najlepszą w historii serii grafikę i, co chyba najważniejsze, nie dający się przejść w godzinę z hakiem (jak miało to miejsce w przypadku poprzednich części), tylko w jakieś 20. Zważywszy jednak fakt, iż zajmuje aż cztery płyty i tak wydaje się to za mało.

Młody strażnik Imperium zostaje przydzielony do zespołu ludzi ochraniających lokalne prace wykopaliskowe. Pewnego dnia jego posterunek zostaje zaatakowany (one time...) przez przeważające siły przeciwnika, ludzie wymordowani, a przedmiot wykopalisk - tajemnicza dziewczyna o imieniu Azel - porwana. Sam Edge (tak bowiem zwie się ów młodzian) zostaje mocno poturbowany, jest świadkiem śmierci swego nauczyciela, no i porwania Azel. Wkrótce po tych wydarzeniach, kiedy po napastnikach nie ma już śladu, Edge zostaje zaatakowany (two times...) przez hordę drapieżnych i krwiożerczych bestii. Nieoczekiwanie w sukurs przychodzi chłopakowi smok, który odtąd staje się jego towarzyszem niedoli. Co wiąże Edge'a i smoka, jakie są przyczyny powstania ludzi lorda Craymena i kim tak naprawdę jest Azel - o tym każdy prawdziwy Saturnowiec przekonać powinien się sam.

Tym, co zasadniczo różni trzecią część opowieści o nieustraszonych jeźdźcach smoków, jest możliwość zsiadania z pancernego rumaka. W różnych osadach czy przy karawanach gra przestawia się na tryb tpp, gdzie śledząc akcję zza pleców Edge'a można rozmawiać z ludźmi. Zwykle padają w nich nazwy lokacji, do których należy się udać, to tu określane są questy i tu można też uzyskać wskazówki dotyczące dotarcia do konkretnego celu. Prawdziwa gra rozpoczyna się jednak w powietrzu. Walki z hordami nadlatujących przeciwników, wielkimi i potężnymi bossami przy jednoczesnym kontrolowaniu "przyrządów" w jakie zaopatrzony jest pokład smoka (radar określający położenie względem przeciwnika oraz sygnalizujący kolorem miejsca bezpieczne i te najbardziej narażone na ostrzał; oprócz tego oczywiście wskaźniki zdrowia). Walka jest zrealizowana bardzo ciekawie - w starciach z bossami bardzo liczy się dobre wyczucie czasu. Aby użyć potężniejszego ataku należy zaczekać aż załaduje się odpowiedni pasek - jeżeli bestie są szybkie, to raczej się to nie opłaca, ale za to na powolne i wielkie stwory... Podstawowe typy uzbrojenia (lokujące się lasery smoka oraz gun Edge'a) pozostające do dyspozycji gracza także wpływają na taktykę - laser jest dobry na liczne cele, zaś broń Edge'a dobrze nadaje się do punktowania "pięt Achillesowych" bossów i innych większych przeciwników. Oprócz tych "prymitywnych" środków siania zniszczenia można też wykorzystać różne przedmioty magiczne (zbierane podczas lotu), odbijające pociski przeciwnika, ochraniające smoka tarczą i inne. Pomijając nawet to, że seria PANZER DRAGOON musiała zostać odświeżona fanatykom Segi tuż przed trafieniem Dreamcasta na rynek (aby wszyscy jeszcze pamiętali, co to takiego, jak pojawi się czwarta część), trzeba przyznać, że tytuł ten w bardzo godny sposób obwieszcza odejście starego króla. Bardzo dobra, trójwymiarowa grafika (choć niektóre obiekty wydają się nieco zbyt płaskie), efektowny engine, dobrej jakości (choć może zbytnio skompresowane) przerywniki, ciekawy scenariusz, dobra muzyka (ocierająca się bardzo tematami o PANZER DRAGOON ZWEI) i dźwięki - po prostu przebój. Który byłby w stanie spokojnie obronić się nawet gdyby na Segę pojawić się miał jeszcze nie jeden, ale i kilkaset tytułów. PANZER DRAGOON SAGA w Europie ukazała się jedynie w limitowanym nakładzie 10 tysięcy egzemplarzy.

Banan





Saturn **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

Wydawca: Sega
Producent: Team
Liczba Graczy: 1
Termin: Czerwiec 98
Wykorzystuje: Memory Card, Analog Joypad

ULTIMA
Świat Elektronicznej Rozrywki

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

**Jeżeli o czymś marzysz, zadzwoń do nas,
a za parę dni będziesz już to miał !**

Tel. (022) 624-78-16

szybko ! tanio ! solidnie ! szybko ! tanio ! solidnie ! szybko ! tanio ! solidnie ! szybk

PLAYSTATION

GRY:

Actua Soccer 2	199 zł
Actua Soccer (platyna)	109 zł
Adidas Power Soccer 2	199 zł
Ace Combat	199 zł
Air Combat (platyna)	109 zł
Air Race	199 zł
Alien Trilogy (platyna)	109 zł
Alundra	**tel.**
Area 51	199 zł
Auto Destruct	199 zł
Blood Omen: Legacy of Kain	199 zł
Bloody Roar	199 zł
Broken Helix	195 zł
Broken Sword 2	199 zł
Bushido Blade	199 zł
Bust-A-Move 2 (platyna)	109 zł
Bust-A-Move 3DX	190 zł
Chill	199 zł
Colony Wars (2CD)	199 zł
Command & Conquer: Red Alert (2CD)	209 zł
Coolboarders 2	199 zł
Crash Bandicoot (platyna)	109 zł
Crash Bandicoot 2	199 zł
Critical Depth	199 zł
Croc	199 zł
Dead Ball Zone	tel.
Dead or Alive	tel.
Destruction Derby 2 (platyna)	109 zł
Diablo	199 zł
Die Hard Trilogy (platyna)	119 zł
Discworld 2	199 zł
Duke Nukem	170 zł
Explosive Racing	190 zł
Felony 11-79	199 zł
Fifa 98	209 zł
Fighting Force	199 zł
Final Fantasy VII (3CD)	209 zł
Forsaken	**199 zł**
Gex 2: Enter the Gecko	199 zł
G-Police (2CD)	199 zł
Gran Turismo	**209 zł**
Grand Theft Auto	199 zł
Golden Goal '98	**199 zł**
Hercules	199 zł
International Superstar Soccer Pro (platyna)	109 zł
Indy 500	189 zł
Jersey Devil	199 zł
Jet Rider 2	199 zł
Judge Dred	199 zł
Klonoa	199 zł
Loaded (platyna)	109 zł
Lost Vikings	199 zł
Madden '98	169 zł
MDK	149 zł
Mechwarrior 2	119 zł
Micro Machines V3 (platyna)	129 zł
Monster Trucks	199 zł
Mortal Kombat Mythologies	199 zł
Mortal Kombat Trilogy (plat)	119 zł
Moto Racer	199 zł
Motor Head	**199 zł**
NBA LIVE '98	199 zł
NBA PRO '98	199 zł
Need for Speed 3	**199 zł**
NHL '98	199 zł
Nightmare Creatures	199 zł
Nuclear Strike	199 zł
Oddworld: Abe's Oddyssey	199 zł
ONE	199 zł
Pang Collection	199 zł
Pandemonium (platyna)	109 zł
Pandemonium 2	159 zł
Panzer General 2	189 zł
PaRappa The Rapper	199 zł
Perfect Weapon	179 zł
Pitfall 3D	199 zł
Player Manager	209 zł
Point Blank	199 zł
Porshe Challenge (platyna)	109 zł
Rage Racer	199 zł
Rally Cross	190 zł
Rapid Racer	199 zł
Rascal	199 zł
Raystorm	199 zł
Rebel Assault 2	199 zł
Reboot	199 zł
Resident Evil 2	229 zł
Resident Evil Director's Cut	179 zł
Ridge Racer (platyna)	109 zł
Riven	249 zł
Scullmonkeys	199 zł
Sentient	199 zł
Shadow Master	199 zł
Soul Blade (platyna)	**119 zł**
Soviet Strike (platyna)	109 zł
Spawn	199 zł
Street Fighter Ex Alfa Plus	199 zł
Suikoden	165 zł
Tekken 2 (platyna)	**109 zł**
Test Drive 4	199 zł
Time Crisis+GunCon	329 zł
TOCA	199 zł
Tomb Raider (platyna)	109 zł
Tomb Raider 2	199 zł
Total Drivin'	199 zł
Total NBA	109 zł
Transport Tycoon	199 zł
Vandal Hearts	199 zł
V-Rally	199 zł
Warcraft 2	159 zł
Warhammer: Dark Omen	199 zł
WCW vs the World	199 zł
Wing Commander IV	199 zł
Wipeout 2097 (platyna)	119 zł
World Cup '98	**219 zł**
Z	199 zł

AKCESORIA:

Joystick Dominator	164 zł
Karty Pamięci	już od 65 zł
Light Gun	114 zł
Link Kabel	54 zł
Logic3 Top Gear	384 zł
Mega Memory Card	184 zł
Pady	już od 64 zł
PSX Infrared Set	174 zł
RF Adapter	74 zł
Scart RGB Kabel	34 zł
Sony Analog Joypad	149 zł
Sony Controller Pad	119 zł
Sony Dual Shock	169 zł
Sony Mouse	139 zł
Sony Memory Card	99 zł
UltraRacer	164 zł
V3 Racing Wheel	314 zł

NINTENDO 64

GRY:

Bust 'a Move 2	250 zł
Diddy Kong Racing	260 zł
Duke Nukem 64	299 zł
Fifa '98	299 zł
Fighters Destiny	**299 zł**
Forsaken	**299 zł**
Golden Eye 007	299 zł
ISS PRO 64	299 zł
Killer Instinct	259 zł
Mace the Dark Ages	299 zł
Mario 64	240 zł
Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero	299 zł
Mystical Ninja	**299 zł**
NBA Courtside	**260 zł**
San Francisco Rush	299 zł
Shadows of the Empire	260 zł
Quake	**299 zł**
Wargods	299 zł
WCW vs NWO	299 zł
World Cup '98	**299 zł**
Yoshi's Story	269 zł

AKCESORIA:

3D Shark Pad PRO	139 zł
Karty Pamięci	już od 62 zł
Kierownica V3	304 zł
Kierownica Top Gear	384 zł
Mako Pad 64	117 zł
Memory Card Plus	94 zł
RF Adapter	59 zł
Super Pad 64 (5 kolorów)	93 zł
Tremor Pak	43 zł
UltraRacer 64	164 zł

To tylko część naszej oferty, która powiększa się co tydzień. Dzwoń i pytaj o nowości.

Zero kosztów przesyłki, oraz możliwość dostawy nawet w ciągu 24 godzin !

UWAGA

Wakacyjna Promocja!

Do końca sierpnia, do losowo wybranych paczek wrzucamy ciekawe niespodzianki. Możesz trafić nawet dodatkową grę lub joypad !!!

Odwiedź nasz sklep !

Warszawa
ul. Chłodna 35/37
pawilon 7

Nazwa oraz znak Nintendo 64 i Playstation są zastrzeżone i podane zostały jedynie w celach informacyjnych. Uwaga ! Firma zastrzega sobie prawo do zmiany cen.

szybko ! tanio ! solidnie ! szybko ! tanio ! solidnie ! szybko ! tanio ! solidnie ! szybk

BREATH OF FIRE III

Zapewne kilka stron wcześniej przeczytaliście recenzję tej jednej z lepszych japońskich gier RPG, jakie ostatnio dotarły do Europy. Czas na pełnego solve'a, a że miejsca jak na lekarstwo, zabieramy się do rzeczy.

Banan

LISTA MISTRZÓW

W czasie swych podróży napotkasz kilkanaście osób, które zaoferują ci swoje usługi. W zamian za drobną przysługę, bądź zupełnie za darmo wezmą cię oni pod swoje skrzydła. Wszystkie wady, zalety i wymogi dotyczące mistrzów wypisane są poniżej. Oprócz zmian w statystykach podczas nabywania nowych poziomów doświadczenia, mistrzowie uczą też nowych umiejętności. Trzeba się jednak każdorazowo do nich zgłaszać (po nabyciu odpowiedniej liczby poziomów) aby je poznać.
Uwaga: liczenie poziomów u mistrza zaczyna się od pierwszego pełnego.

Bunyan

Lokacja: przed chatą w Cedar Woods
Wymagania: żadne, trzeba jednak przyjść do niego już po rozstaniu z Reiem i Teepo
Umiejętności: Risky Blow (2 Poziomy), Focus (5 Poziomów), Super Combo (8 Poziomów), Disembowel (10 Poziomów)
Zmiany w statystykach:

HP	— +2	AP	— -2
Attack	— +2	Defense	— +1
Intelligence	— -3		

Deis

Lokacja: Za kamienną ścianą na Mt. Zubio
Wymogi: Trzeba poczekać aż Deis wypocznie
Umiejętności: Inferno (2 Poziomy), Blizzard (5 Levels), Myolnir (8 Levels), Sirocco (11 Levels), Seven Senses (15 Levels)
Zmiany w statystykach:

HP	— -3	AP	— +3
Power	— +1	Defense	— -3
Agility	— +1	Intelligence	— +3

D'Lonzo

Lokacja: Na wzgórzu za kawiarnią (Coffee Shop)
Wymogi: Trzeba mieć ze sobą przynajmniej 15 sztuk różnego oręża
Umiejętności: Monopolize (2 Levels), Intimidate (3 Levels), Steal (4 Levels)
Zmiany w statystykach:

HP	— -1	AP	— -2
Attack	— +1	Agility	— +1

Durandal

Lokacja: Wewnątrz murów zamku Wyndia
Wymogi: Żadne
Umiejętności: Unmotivate (1 Level), Feign Swing (2 Levels), Backhand (3 Levels)
Zmiany w statystykach: żadne

Emitai

Lokacja: W chacie nieopodal kopalni Dauna
Wymogi: Zapłacić mu 10000 kasy
Umiejętności: Barrier (2 Levels), Mind Sword (4 Levels), Enlighten (6 Levels)
Zmiany w statystykach:

AP	— +4	Offensive Power	— -2
Defensive Power	— -2	Intelligence	— +4

Fahl

Lokacja: W pubie w Arena Town
Wymogi: Trzeba odbyć trzydzieści walk pod rząd (gdziekolwiek) ani razu nie odpoczywając
Umiejętności: Charge (2 Levels), Counter (4 Levels), Resist (6 Levels)
Zmiany w statystykach:

HP	— +4	Attack	— +1
Defense	— +3	Agility	— -3
Intelligence	— -3		

Giotto

Lokacja: Na plaży w Rhapali
Wymogi: Trzeba mieć powyżej 3000 punktów w łowieniu ryb lub rangę Rod Master
Umiejętności: Trump (2 Levels), Berserk (5 Levels), Sudden Death (8 Levels)
Zmiany w statystykach:

HP	— +4	AP	— +3
Offensive Power	— -1	Defensive Power	— -1
Agility	— -1	Intelligence	— -1

Hachio

Lokacja: Kuchnia w zamku Wyndia
Wymogi: Trzeba mu przynieść następujące rzeczy: Beef Jerky, Martian Squid, Swallow Eye i Angler.
Umiejętności: Mighty Chop (2 Levels), Demon Cutter (4 Levels)
Zmiany w statystykach:

HP	— +2	AP	— -2
Attack	— +2	Defense	— +1
Agility	— -1	Intelligence	— -1

Hondara

Lokacja: Świątynia zaraz po wejściu do Urkan Tapa
Wymogi: Trzeba mieć opanowaną umiejętność Backhand od Durandala
Umiejętności: Purify (2 Levels), Kyrie (5 Levels), Benediction (8 Levels)
Zmiany w statystykach:

AP	— +1	Power	— -2
Intelligence	— +1		

Ladon

Lokacja: Jest rzeźbą na ścianie w pomieszczeniu z portalem w Dragnier
Wymogi: Trzeba mieć wszystkie 18 smoczych genów. Wtedy, jako Ryu obejrzyj figurkę smoka
Umiejętności: Mind's Eye (3 Levels), Aura (5 Levels), Waw of Light (7 Levels), Holy Strike (9 Levels)
Zmiany w statystykach:

HP	— -6	AP	— -6
Power	— +2	Defense	— +2
Agility	— +1	Intelligence	— +2

Yggdrasil

Lokacja: Na wschód od fabryki, gdzie robione są zmutowane rośliny
Wymogi: Jako Peco musisz dać mu Wisdom Fruit
Umiejętności: Sanctuary (2 Levels), Recall (5 Levels), Mikatect (8 Levels)
Zmiany w statystykach:

HP	— -1	AP	— +1
Attack	— -2	Defense	— +1
Intelligence	— +2		

Meryleep

Lokacja: Na polanie, w lesie niedaleko wschodniego punktu granicznego
Wymogi: Trzeba wyciąć mieczem Ryu trzy krzaczki, potem jako Peco należy rozbiec się i uderzyć kamień stojący na ścieżce tak aby wpadł do jeziora. Meryleep wyjdzie z jeziora. Trzeba dać jej kamień znaleziony na drzewie przy chałupie w Maekyss.
Umiejętności: Charm (2 Levels), Shadow Walk (5 Levels), Battle Song (8 Levels)
Zmiany w statystykach:

HP	— -1	Power	— -1
Defense	— -1	Agility	— +2

Mygas

Lokacja: Siedzi przy zwalonym pniu w Cedar Forest
Wymogi: Trzeba dać mu całą kasę, bez względu czy ma się 0 czy 20000. Proponuję zrobić to więc po dużych zakupach.
Umiejętności: Frost (1 Level), Meditation (4 Levels), Magic Ball (6 Levels), Typhoon (8 Levels)
Zmiany w statystykach:

AP	— +1	Attack	— -1
Defense	— -1`	Intelligence	— +2

Lang

Lokacja: Zamek Wyndia, w grobowcu
Wymogi: Brak
Umiejętności: Cupid's Lycre (2 poziomy)
Zmiany w statystykach:

Defense	— +1

Bais

Lokacja: Na platformie B3 w Dawna Mine
Wymogi: Brak
Umiejętności: Chain Form (2 Poziomy)
Zmiany w statystykach:

Power	— +1

Lee

Lokacja: Eastern Checkpoint — za wielką ścianą blisko mostu
Wymogi: Brak
Umiejętności: Magic Form (2 Poziomy)
Zmiany w statystykach:

Intelligence	— +1

Wynn

Lokacja: Junk Town, na zachodzie Refugee Form
Wymogi: brak
Umiejętności: Enhanced Shift (2 Levels)
Zmiany w statystykach:

HP	— +1

LISTA SMOCZYCH GENÓW

Smocze geny to duże, fioletowe kryształy. Jest w nich zaklęta moc Plemienia - potężnych i uśpionych dzisiaj smoków, do których należy również nasz główny bohater. Dzięki tym kryształom Ryu może przybierać postać przeróżnych smoków, z których kilka jest praktycznie nie do pokonania przez zwykłych przeciwników. Jedynym ograniczeniem jeżeli chodzi o zmiany jest ilość energii magicznej. Każda transformacja zabiera bowiem pewną jej ilość, a późniejsze utrzymanie formy smoka też kosztuje trochę punktów magicznych. Geny może podnosić tylko Ryu.

Gen	Lokacja	Koszt	Cecha
Flame	Walka z Balio i Sundersem	5	Fire Breath
Frost	Maekyss Gorge, domek	5	Ice Breath
Thunder	Domek na plaży Rhapala	5	Thunder Breath
Shadow	Dauna Mine, Dragon Zombie	5	Shadow Breath
Radiance	Teleport w Container Yard	5	Shine Breath
Force	W podziemiach zakładu	8	Warrior Dragon
Defender	Po upadku z Mt. Boumore	8	Counter Attack
Eldritch	Na górze w latarni w Rhapali	8	Magic Attacks
Miracle	Mt. Zubio, w środku	16	Behemoth Form
Gross	Przy wyjściu z Tidal Caves	8	Reveals Genes
Thorn	Miejsce upadku rakiety	8	Assist Spells
Reverse	"?" na wschód od Mt. Boumore	3	Reversals
Mutant	Steel Beach	3	Random Result
Trance	"?" z Yggdrasil - za kombinatem	8	Hidden Power
Failure	Budynek Colony	1	Whelp Form
Fusion	Od kobiety w Dauna Mine	6	Combine Allies
Infinity	Bitwa w Dragner (w studni)	40	Kaiser Dragon
???	Domek na cyplu w Urukan	8	???

1. Smocza Jaskinia
Spal po drodze wszystkich napotkanych górników. W końcu zostaniesz jednak pokonany i schwytany.

2. Pociąg
Powciskaj różne kierunki tak aby rozbujać klatkę i spaść z wózka.

3. Las
Porozglądaj się po domu Reia i Teepo, po czym udaj się do wioski McNeill.

4. Wioska McNeill'a
Po spotkaniu z chłopakami i wizycie w sklepie pochodź jeszcze po okolicy, albo od razu ruszaj na Yraal Road.

5. Yrall Road
Zaczaj się tam gdzie każą ci Rei i Teepo i rób co trzeba. Kiedy okaże się, że przechodniem był Bunyan skieruj się do jego domu. Jako Rei otwórz drzwi wytrychem i zejdź po drabinie. Niestety powrotu nie będzie, nawet pomimo heroicznej postawy Reia. Rei zostanie wysłany za karę na Mt. Glaus, a ty i Teepo będziecie musieli splamić ręce uczciwą robotą. Wysłuchaj instrukcji Bunyana i wszystko będzie dobrze.

5. Mt. Glaus
Po drodze do lasu musisz najpierw przejść przez teren oznaczony "?". Dopiero następny ustęp leśny zaprowadzi cię na samą górę. Po wejściu na górę i walce z różnymi potworami ujrzysz chatę. Z nieoczekiwanym gościem wewnątrz. Po nocy czas na małą zadymę. Po pierwszym starciu idź do jaskini, później jak rasowy myśliwy skieruj się po śladach krwi aż do miejsca, gdzie urywają się nad wodą. Wskocz do wody, dalej pójdź za śladami i stocz drugą walkę z biedną maszkarą. Jeżeli chcesz poczuć się straszną świnią zajrzyj po walce do pomieszczenia, którego bronił..

6. Wioska McNeill'a
Po skorzystaniu ze strumienia płynącego do domu udaj się znowu do wioski. Pogadaj z zakapturzonym gościem w zielonym płaszczu przy drodze, a następnie u niego w domu.

7. Przed Posiadłością McNeill'a
Z lewej strony posiadłości natrafisz na segment muru słabszy od innych. Teraz idź i kolejno daj gościowi 50 zenny, wejdź po schodach i pójdź w lewo pod samą ścianą. Jeżeli zmienisz teraz kąt patrzenia (R1 + kierunki) to zobaczysz, że za ścianą schowana jest sakiewka. Weź ją. Porozmawiaj ze strażnikiem na górze, pozwoli ci przejść. Przejdź pod wieżę z dzwonem, walnij w niego mieczem i przejdź w miejscu gdzie wcześniej stał strażnik. Potem pogadaj z coś tam sobie palącym strażnikiem, rozwal psa i wracaj do niego. Potem porozmawiaj z gościem stojącym przy krzakach, z kobietą o której mówi i jej amantem, a następnie ze strażnikiem przy kurniku. Po wejściu do środka i zrobieniu małego zamieszania będziesz mógł skorzystać ze schodów i wejść do posiadłości.

8. Posiadłość McNeill'a
Musisz chodzić po posiadłości, dostawać się coraz wyżej i rozwalać kolejne, cały czas równie mało strasznie wyglądające duchy przodków McNeilla. W końcu dojdziesz wreszcie do małego pokoju na poddaszu, gdzie znajduje się drabina na górę, łóżko i pamiętnik. Możesz wreszcie wypocząć, zachować stan gry i potem uderzyć na górę. Już na dachu cały czas idź w lewo do oporu. Teraz ześlizgnij się w dół i podnieś pozostawiony hak z liną. Wtedy pojawi się Rei i już w trójkę (przy pokazie prawdziwej "tygrysiej" zręczności Reia) przedostaniecie się na przeciwną stronę. Wejdź w pierwszy napotkany komin i stocz walkę z połączonymi siłami nędznych duchów.

9. Powrót...
Kiedy wrócisz do wioski, dumny z obrabowania złego władcy na tej ziemi, okaże się, że nikt tego tak naprawdę nie docenia. Wszyscy bardzo się boją. Idź więc do domu gościa w zielonym płaszczu, który zlecił ci robotę. Znajdziesz go wcześniej, ale skieruje cię on właśnie do swego domu. Zamiast niego w domu zjawi się jednak Bunyan i rzuci nieco światła na sprawę.

10. ... do domu
Okaże się, że wasz dom trawią płomienie. Zaraz też dojdzie do spotkania z dwoma draniami. Walka z nimi jest pierwszą z serii potyczek niemożliwych do wygrania. Przynajmniej na tym etapie. Innymi słowy - dostajesz.

11. Mt. Myrneg
Po walce skieruj się na Mt. Myrneg (przez Yraal Road). Wejdź na górę i znowu spotkaj się z jednym z przyjemniaczków. Po zdradzieckim ciosie zmienisz się w smoka. A Balio i Sunders zdecydują zabrać cię przed oblicze króla.

12. Podziemia zamku Wyndia
Po akcji z Niną szybko zabierz się do roboty. Zdecyduj się wyważyć drzwi samemu (dwukrotnie) i biegnij za porywaczami. Stocz z nimi kolejną walkę i znowu zostań przez nich skopany. Cóż - Balio i Sunders po prostu mają swój dzień. Po walce przyłączy się do ciebie Nina. Zjedźcie na dół i spróbujcie wyjść przez grobowiec. Musisz poprzyciskać zielone hasła na wszystkich siedmiu nagrobkach i pobaw się trochę z trafieniem kombinacji na ostatnim. Musisz udzielić kilku poprawnych odpowiedzi - nie jest to takie trudne (odpowiedzi się nie zmieniają), więc popróbuj sam. Spadniesz przez podłogę i będziesz mógł opuścić gościnne wnętrze lochów i grobowca pod zamkiem.

13. Wyndia
Pójdź na plac i pogadaj z szefem grupki bawiących się tam dzieci. Pobawisz się z nimi w chowanego. Znaleźć ich jest łatwo - po prostu musisz chodzić po placyku i zmieniać rzuty kamery tam gdzie twój wzrok nie sięga. Po znalezieniu dzieciaków wychodź z miasta.

14. Droga z Wyndii
Wejdź do domu przy drodze, a następnie wyjdź z niego jeśli okaże się, że coś jest nie tak. Otóż i sławetny tandem twoich pogromców - Balio i Sunders!

15. Genmel
Ucieknij z miasta.

16. Mt. Boumore
Wejdź do domu na górze i porozmawiaj z właścicielem. Ugości cię w pokoju i pozwoli się zdrzemnąć. Kiedy się obudzisz zrozumiesz powody jego uprzejmości. Uciekaj do sąsiedniego pokoju, uruchom wagonik jako Nina i po przybyciu na sąsiednią górę wejdź na sam jej szczyt. Gdzie oczywiście czeka... Zeskocz w dół. Lecąc w dół zbocza dostaniesz drugi już smoczy gen. Wyjdź stąd i skieruj się do wieży (Tower).

17. Wieża
Wejdź do środka i idź tak długo aż spotkasz Momo. Potem skieruj się dalej aż natrafisz na pomieszczenie z zamkniętymi drzwiami i układanką na podłodze. Wchodząc na kolejne pola musisz zapalić je wszystkie na szaro (zapalone muszą być w momencie, kiedy schodzisz z szachownicy). Aby rozpocząć użyj włącznika na ścianie. Następna jest zagadka z obracającymi się sześcianami. Wcisnąć musisz pierwszy i trzeci od prawej. W kolejnym pomieszczeniu musisz nagrzewać kryształ różdżką Niny 2, 6 lub 8 razy, jeszcze dalej uruchamiać i dezaktywować bariery laserowe w ten sam sposób. W ostatnim pomieszczeniu przeszukaj biurko i uruchom przycisk. Po tym jak rakieta rozwali się poza wieżą skieruj się do kawiarni (Coffee Shop). Wejdź do środka, porozmawiaj z gościem i skieruj się do Zakładu (Plant) leżącego nieopodal. Przejedź po wszystkich pasach transmisyjnych aż do miejsca, przed którym stoi Palet - miejscowy szef. Pogadaj z nim i wracaj na górę po pasach. Teraz skieruj się do miejsca, gdzie spalane są śmieci z Zakładu.

20. Spalarnia (Dumping Area)
Skrzynie poprzesuwasz dzięki przełącznikom znajdującym się w korytarzach. Dzięki prawidłowemu ustawieniu możesz dotrzeć do skrzyń. Kiedy już je opróżnisz, skieruj się do drzwi na dole z lewej strony. Przejdź do pomieszczenia gdzie kryje się nieudany efekt badań nad mutacjami warzyw. Musisz stoczyć z nim walkę. Po pokonaniu rośliniaka musisz się go niestety pozbyć. Przykre jest to, że on sam zdaje sobie z tego sprawę. Włącz więc przycisk na pasie i patrz jak powoli zjeżdża do lawy. Tuż przed śmiercią obdaruje cię jednak podarunkiem - małym cebulastym Peco. Wracaj do Zakładu. Ponieważ dosyć dawno nie było zdrady, to zostajesz wysłany w teoretycznie bezpieczną drogę. W rezultacie trafiasz do Genmel.

21. Genmel
Po wyjściu z biura Balio i Sundersa przygotuj się do walki. Po czym stocz serię pojedynków. Scenariusz jest podobny - idziesz do szatni, króliczek mówi ci o zasadach, idziesz na arenę i walczysz. Zawsze jednak najpierw zapoznaj się z zasadami obowiązującymi na danej arenie. W końcu dojdziesz do walki z Garrem. Jest on lokalnym mistrzem, tak że nawet nie masz co marzyć o zwycięstwie. Garr w pokazowy sposób pokona cię (kolejna walka nie do wygrania) i zgarnie jako nagrodę. W dodatku pomoże ci w ucieczce.

22. Maekyss Gorge
Rozwal przeciwników po czym (wraz z Garrem) pokonaj Stalliona - połączone siły Balio i Sundersa.

23. Wyndia
Wejdź do miasta i jako Nina porozmawiaj ze strażnikiem przed zamkiem. Szukaj Honey pytając o wszystkich. Na końcu pobiegnij na balkon i rzuć się z niego.

24. Rhapala
Przejdź przez granicę i w mieście odnajdź Mistrza Gildii, Sinkara, w karczmie (Inn). Porozmawiaj z Shaids, kiedy ucieknij odnajdź ją znowu i porozmawiaj jeszcze raz. Po tym porozmawiaj z Beydem i Zigiem. Po nocy poza miastem wracaj i powiedz Beydowi, że możesz mu pomóc. Kup mu broń i zacznij trening. Musisz pozwalać aby cię tłukł i lać go samego tak, żeby obrywał ale nie ginął. W momencie kiedy Beyd traci całe życie kończy się trening, a następny rozpocząć można dopiero następnego dnia. Kiedy wreszcie ocenisz, że jest gotowy, wyślij go na spotkanie z Zigiem. Podczas ich walki możesz pomagać Beydowi, ale tylko wtedy kiedy Zig akurat nie patrzy.

25. Latarnia
Chodź tak długo, aż natrafisz na skrzynie z Flame Ghost. Potem zejdź na dół i skieruj się do pomieszczenia z bojlerem. Wrzuć chrysm do bojlera i w odpowiednim momencie pociągnij dźwignię (jeśli skończy ci się zapas flame ghosta, to możesz kupić w sklepie w mieście). Powciskaj inne dźwignie tak, aby skierować strumień energii do generatora. Rozwal bossa i wejdź na górę. Po rozmowie dowiesz się, że musisz lecieć do krainy wróżek.

26. Kraina Wróżek (Faerie Land)
Wyjdź z miasta i skieruj się do najbliższego kółka kwiatów. Użyj tam mocy Faerie Tiara. Pogadaj z wróżkami i rozwal delfinopodobnego stwora. Potem wróć do miasta, pogadaj z Beydem i Sinkarem.

27. Mt. Zublo
Idź, idź i idź przed siebie, aż natrafisz na bossa z dwoma pomagierami. Rozwal ich i idź dalej.

28. Urkan Tapa
Porozmawiaj ze wszystkimi, wejdź do pokoju, w którym spoczywa patriarcha (po drodze Garr musi przesunąć wielki głaz) i idź do Angel Tower.

29. Angel Tower
Idź na górę po schodach. Potem skieruj się w bok i przejdź przez szczelinę. Następnie zeskocz na sam dół i wejdź znowu po schodach z drugiej strony. Zagłębiaj się w Wieżę, kiedy przyjdzie czas przesuwaj kamienne bloki i dotrzyj do miejsca, które zaprowadzi cię na ostatni poziom wieży. Przeczytaj imiona Zabójców Smoków wyryte na kamiennych tablicach. Zdziwisz się odkrywając ostatnie z nich...

30. Kopalnie Dauna (Dauna Mine)
Skorzystaj z wind, walcz z zombiakami aż wreszcie trafisz na Garra. Poustawiaj zwrotnice tak, aby wagonik rozwalił głaz (wagonik pchnij Garrem). Rozwal Smokozombiaka. Na końcu wyjdź wreszcie z kopalni. Starszy o kilka(?)naście lat i nie mażący się już przed walką.

31. Sin City
Opuść kopalnię, pogadaj z górnikami i idź do Sin City - czas na zakupy.

32. Ogre Road
Po wyjściu z Sin City skieruj się na Ogre Road. Powalcz z Tygrysołakiem, który ucieknie jednak zanim doszczętnie skopiesz mu tyłek. A po Ogre Road idź na Mt. Levett.

33. Mt Levett
Przejdź przez nią i idź do wioski McNeill'a.

34. Wioska McNeill'a.
Pogadaj z ludźmi, wróć pod swój stary dom (spotkasz tam starego druha), zajrzyj pod posiadłość McNeill'a i po uzupełnieniu drużyny wracaj do Sin City.

35. Sin City
Porozmawiaj z niedobitkami (jak wrócisz tu za jakiś czas, wszystko znowu będzie kwitło, ale póki co...) i idź na samo koniec miasta, gdzie w pomieszczeniu dowiedz się, dokąd ucieka szef. Teraz szybko leć w stronę granicy położonej nieopodal.

36. Punkt graniczny
Rozwal Mikbę i wracaj do Zakładu.

37. Zakład
Dojedź na pasach w miejsce, gdzie poprzednio rozmawiałeś z Paletem. Skieruj się najpierw jednak do miejsca na wschód od Zakładu (miejsce oznaczone "?") - jest tam drzewo Yggdrasil, przy którym są Momo i Peco. Wracaj z nimi do Fabryki (miej obu w drużynie). Jako Peco musisz poprzepychać kamienie w miejsca pooznaczane "X", a następnie z rozbiegu musisz je uderzać tak, żeby spadły na dach wypełnionych gazem szklarni. Wróć na miejsce, w którym znajduje się wejście do pomieszczenia z piecem i odstrzel (Momo) drzwi blokujące wejście.

38. Podziemne Laboratorium
Musisz chodzić po korytarzach aż znajdziesz pomieszczenie z komputerami. Teraz otwieraj kolejne drzwi w miarę, jak znajdujesz kolejne hasła (jedno jest w pomieszczeniu z migającymi światłami w pojemniku z cebulą w rogu, drugie - na szybie wentylacyjnym biegnącym przez różne pomieszczenia, trzecie - w rogu pomieszczenia z generatorami). Teraz idź do ostatniego komputera i wstukaj hasło "1-3-2-5-4" (jest na drugim ekranie). Dzięki temu będziesz mógł dostać się na poziom, na którym urzęduje sam Palet. Rozwal go, naciśnij przycisk i wymiękaj.

39. Wyndia
Idź do zamku, porozmawiaj z matką Niny, przeszukaj zamek, a następnie przez kuchnię zwiej do pomieszczenia na samym dole. Otwórz zamek przy pomocy Reia i skorzystaj z teleportera. Przejdź przez granicę i skorzystaj z drogi przez Mt. Zublo.

40. Angel Tower
Wejdź na samą górę jako Garr, obejrzyj co się stanie i wracaj do Urkan Tapa.

41. Urkan Tapa
Porozmawiaj z Patriarchem jako Garr, po czym skieruj się na wybrzeże do Tidal Caves. Chodź, opuszczaj kładki, przepływaj na drugą stronę, rób co tylko zechcesz przed przejściem na drugą stronę. Zachętą do dłuższego poplątania się po jaskiniach jest to, że kryją w sobie parę przyjemnych przedmiotów. Dotrzesz do Cliff.

42. Cliff
Po rozmowie ze wszystkimi skieruj się do dziury, w której mieszka jedyny pozostały (oprócz Garra) Strażnik - pogromca smoków. Porozmawiaj z nim. Potem wyjdź z jego domostwa, utnij pogawędkę z Garrem i wracaj. Pomów z nim, ustaw się dokładnie pomiędzy obydwoma ogniami i walcz! Rozwal go, przeszukaj popioły i wracaj do Angel Tower.

43. Angel Tower
Zejdź po schodach z prawej strony wieży. Po krótkiej scenie uwolnisz Deis (jako bonus występuje tutaj nagi tył pani Deis). Po nierównej walce nagiej, nieuzbrojonej dziewczyny z wielkim, opancerzonym Garrem (raczej małej lekcji trzyciosowych combosów z użyciem Strażnika jako lalki treningowej) skieruj się do Mt. Zublo - pomieszczenia z dziwną pomazaną jakimiś napisami ścianą.

44. Mt. Zublo.
Po przejściu przez ścianę (obejrzeć ją musi Ryu) i oświeceniu skieruj się do Junk Town.

45. Junk Town.
Pogadaj z Beydem, który powinien być gdzieś na dole ekranu. Idź za nim (jak już przepuści go strażnik) i zagadaj z nim jako Momo. Dostaniesz polecenie odszukania części silnika. Wracaj do miasta i porozmawiaj z Mistrzem Gildii - wręczy ci dowód przynależności do niej. Z odznaką mknij na Steel Beach.

46. Steel Beach.
Pogadaj z dużym gościem (jako Garr). Rozpocznie się przeciąganie liny, które zadecyduje o tym, czy możecie poszukać części na nabrzeżu. Rozwal potwora i zacznij szukać części porozrzucanych po plaży i wewnątrz statku. Są zwykle poukrywane tak, że nie widać ich na pierwszy rzut oka - trzeba obracać kamerą. Niektóre są jednak niewidoczne nawet wtedy - próbuj więc wchodzić w różne zakamarki i podnosić przedmioty "na ślepo". Części potrzebne do naprawy silnika na nabrzeżu (musisz dać je Momo) to: A=2, C=3, D=2, F=1 i H=2. Porozmawiaj z Niną i wypłyń łodzią na szerokie wody. Skieruj się do Parch.

47. Parch
Porozmawiaj z lokalnymi ludźmi i burmistrzem. Zna on opowieść o legendarnym marynarzu, ale nie jest w humorze aby ją opowiedzieć. Popłyń więc do przystani i idź do Maekyss Gorge.

48. Maekyss Gorge.
Aby stworzyć doskonałe shisu potrzebne ci będą następujące składniki -
Shally Seeds - Peco może zwalić je z drzewa na tyłach domu ciosami łba,
Horseradish - Ryu może ściąć je mieczem (rosną tylko na Ogre Road),
Vinegar - musisz pójść do Coffee Shop, przejść na jego tyły i pobawić się w czerpanie wody ze studni jako Garr,
Mackerel - złowisz je w punkcie, który pokaże się tuż obok po rozmowie z kobietą w domu przy Maekyss Gorge. Weź od kobiety przepis i wracaj do Parch.

49. Parch
Pójdź do burmistrza i zrób shisu według przepisu. Najpierw zachowaj grę. Ważne jest, żeby kulka była mniej więcej wielkości plastra ryby, następnie dodaj trochę octu (Vinegar), rzodkwi i ugnieć (knead). Raz. Powinno smakować panu wybrednemu. Po nasyceniu burmistrza dostaniesz mapę prądów.

50. Prądy
Masz niewiele czasu, ale radzę najpierw zgarnąć wszystkie trzy rzeczy poukrywane w skrzyniach, a dopiero po tym płynąć na spotkanie z marynarzem. Możesz przyspieszać, ale nie przegrzej silnika.

51. Legendarny Marynarz.
Kiedy już dopłyniesz (kropka na mapie) i porozmawiasz okaże się, że jedynym statkiem mogącym przewieźć cię na kontynent jest Czarny Okręt.

52. Zdobywanie Czarnego Okrętu
Po pierwszej nieudanej próbie porozmawiaj ze wszystkimi na statku i na samym końcu powiedz Zigowi o planie staranowania Czarnego. Teraz przejmiesz kontrolę nad swoją łupiną. Musisz jak najbardziej ją rozpędzić i wbić się w tył Czarnego Okrętu. Kiedy to się uda, sprawdź czy wszyscy są cali i zdrowi, i zaczynaj abordaż.

53. Czarny Okręt
Zwiedzaj statek, z jednych drzwi zabierz kartę identyfikacyjną, odnajdź przycisk do uruchamiania dźwigu (wejście do pomieszczenia z przyciskiem jest ukryte i na pierwszy rzut okaz wygląda jak zwykła dziura, bo jest przysłonięte ścianą - obracaj więc kamerę). Po tym wróć do pomieszczenia z dźwigiem i zrób z niego użytek. Dźwig działa tak jak łapy w maszynach wesołym miasteczku - tylko do przodu, a potem w prawo. Trzeba trafić na trzy skrzynie, które otworzą ci potem drogę do dalszej części okrętu. Jako Momo zbadaj panel sterowania na górze statku. Okaże się, że aby zresetować program statku, potrzebna jest synchronizacja działań. Musisz więc przejść na dół do pomieszczenia, które pokazało się w rozmowie z Momo, zobaczyć ile jest na liczniku i zacząć w pamięci liczyć dalej (będzie łatwo, bo odkąd spojrzysz na licznik na dole, odliczanie stanie się słyszalne). Wracaj na górę i zacznij rozmawiać z Momo, kiedy licznik dojdzie równo do setki. Jeśli się nie uda, to musisz próbować ponownie. Jednak nawet po udanym zresetowaniu programu czeka cię jeszcze mała przeprawa. Udaj się na przedni pokład i rozwal podwójnego bossa, który właśnie się tam zjawił.

54. Kombinat (co za głupia nazwa miasta)
Porozmawiaj z kim chcesz (jeśli robot pomiędzy skrzyniami zagadnie cię, prawidłowa odpowiedź to numer 3). Stąd skieruj się do Steel Grave. Aha - rozważ zakupy - jest parę niezłych i drogich rzeczy w sklepie.

55. Steel Grave
Po prostu przejdź przez to złomowisko.

56. Colony
Mając Momo w zespole dojdź do pomieszczenia znajdującego się pod radarem. Wejdź tam (to kolejny teleporter) i zabierz klucz. Stąd skieruj się do pomieszczenia kontrolnego (wskoczysz tam przez szklany dach). Uruchom panel sterowania i tak poustawiaj lustra, żeby wystrzelona wiązka lasera trafiła w cztery kryształy. Możesz próbować do woli, więc się nie przejmuj. Kiedy uruchomisz zasilanie (tj trafisz w kryształy) wracaj do pomieszczenia z teleporterem i... teleportuj się.

57. Relay Point A.
Powciskaj kolejno przyciski Wschodni, Południowy i Północny. Potem przejdź po metalowych szynach do kolejnego pomieszczenia. Nieco dalej występuje zagadka z doleceniem na trzech platformach do środka. Trzeba jeździć nimi w kółko - najpierw pierwszą dowieźć do rogu, potem drugą dojechać za nią, trzecią za tę drugą, po tym pierwszą objechać naokoło i stanąć za trzecią. Wystarczy już tylko pojechać nią naprzód do platformy. Ważne jest, żeby pamiętać, że platforma jeździ w kierunku, w którym stajesz. Na końcu jeszcze proste zadanie - należy tak ustawić antenę, aby nie było żadnych szumów. Jeżeli masz kłopoty z ustawianiem, możesz podkręcić telewizor na maksa i reagować na sugestie sąsiadów - szybko przyjdą ci w sukurs, bo dźwięk do relaksujących nie należy. Wróć teraz do pomieszczenia z teleporterem i możesz ustawić sobie miejsce, w które się udasz. Jeżeli wybierzesz jeden ze zwykłych kierunków, to teleporter przeniesie cię tam, a kiedy na miejscu z powrotem do niego wejdziesz, to wrócisz właśnie tutaj. Jeżeli jednak wybierzesz "Relay Point B", to zostaniesz przeniesiony do teleportera w zamku Wyndia - skąd masz dostęp do kilku punktów w tym regionie. Na razie teleport do Dragnier.

58. Dragnier
Po uczcie i pobudce pogadaj z Reiem, a potem z Garrem. Później skieruj się w dół studni i na samym końcu pomieszczenia pomów z najstarszym smokiem, który zrzekł się (jak się okaże - nie wszystkich) swoich mocy. Po tym jak spróbuje z nim porozmawiać Garr, wyrzuci was. Wróć więc z Niną (możesz też spróbować z Momo - zobacz jak ceniona jest jej uroda) i porozmawiaj z dziadygą jeszcze raz. Jak to zwykle w sytuacji rozmowy ze strasznym gościem w BOFIII bywa, nie obędzie się bez walki. Tylko uwaga - metoda na Behemotha czy Mammotha nie zadziała- Ryu nie może przemieniać się w smoka. Ale połączone siły Weretigera, parę mocnych ciosów i czarów powinno wystarczyć. Na końcu zbierz ostatni smoczy gen - Anfini i spadaj. Do Fabryki (Factory).

59. Fabryka
Wejdź do budynku przez wejście na dole z lewej strony. Przechodź wciskając przyciski i szybko wstępując na opuszczające się platformy. Kiedy dojdziesz do pomieszczenia ze zdalnie sterowanym robotem (działa na zasadzie mało zaawansowanego motion capture), spróbuj ustawić robota za jedną ze skrzyń, aby nadrobić parę kroków. Dzięki temu potem będzie mógł dojechać w miejsca z przełącznikami i przestawić wszystkie trzy. Przejdź dalej, po schodach na górę, przeczytaj znak i przejdź przez drzwi.

60. Szczyt Kreatywności Capcomu - Pustynia
Porozmawiaj z Horisem o wszystkim i weź wodę z dzbana przy namiocie. Korzystając ze wskazówek podanych przez prowadzącego idź najpierw przez jakieś cztery noce w kierunku fałszywej gwiazdy polarnej (ta czerwona z prawej). Na horyzoncie powinny pokazać się światła miasta. Po jakimś dniu, jak to ze światłami na pustyni bywa, zaczną one niknąć. Kiedy to się stanie, obróć się w kierunku prawdziwej Gwiazdy Polarnej (ta z lewej) i dalej idź przed siebie. W pewnym momencie zaatakuje cię potwór. Po jego pokonaniu rozbity zostanie obóz. Okaże się jednak, że zachorowała Nina. Aby ją uzdrowić, musisz zabić rakdę. Trudno. To Ryu musi dokonać cięcia śmierci.

61. Container Yard
Wyjdź z miasta i skieruj się do Container Yard z Garrem w drużynie. Rozwal nim skrzynię, dzięki czemu będziesz mógł dotrzeć do teleportera.

62. CZAS NA OSTATNIE MIASTO W GRZE
Uruchom komputer, pojeździj windami na górę, poprzyciskaj różne guziki, walcz z bossami. Przy pomocy Momo i jej bazooki rozwal roślinkę, potem przy pomocy Reia otwórz drzwi wytrychem. Na poziomie z kamiennymi statuetkami należy wykonywać ich polecenia bez szemrania. Przy statuetce, która każe się pomodlić należy przeczytać tabliczkę, a po tym chwilę (kilkanaście sekund) pozostać w bezruchu. Do innej należy wrócić. Kiedy dotrzesz do miejsca z kolorową podłogą wchodź na następujące płytki: żółta, fioletowa, zielona i niebieska (ale dopiero gdy pojawiają się wizje znajomych). Potem pochodź jeszcze aż do momentu, kiedy nadejdzie czas ostatniego pościgu za Honey. Dalej jeszcze tylko walka z ostatnim bossem. **Koniec.**

WIRTUALNA LISTA PRZEBOJÓW

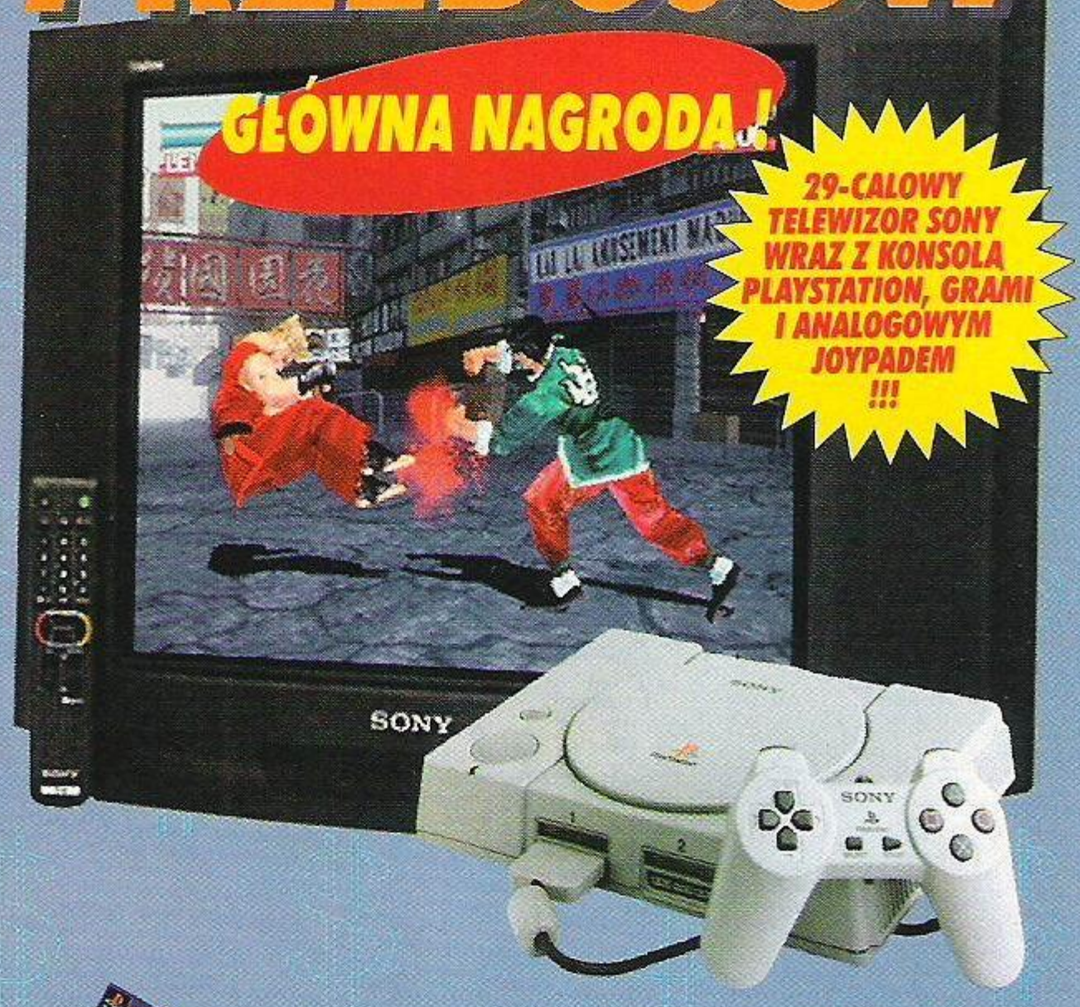
Dziesiątka najlepszych gier na konsole:

1. GEX 2: ENTER THE GECKO
2. PITFALL 3D
3. FINAL FANTASY VII
4. NEED FOR SPEED III
5. GRAND THEFT AUTO
6. TOMB RAIDER 2
7. ONE
8. CRASH BANDICOOT 2
9. GOLDEN EYE 007 (N64)
10. YOSHI'S STORY (N64)

A oto nowości oczekujące na wejście do Złotej Dziesiątki:

- RESIDENT EVIL 2
- GRAN TURISMO
- QUAKE (N64)

DROGI GRACZU !
Oto przed Tobą Wirtualna Lista Przebojów, zabawa w której sam decydujesz, które gry są najlepsze. Oddając swój głos na ulubione tytuły masz szansę wygrać wiele niezwykłych nagród, w tym naszą Nagrodę Główną ! Uwaga ! Kilka zgłoszeń zwiększa prawdopodobieństwo wygranej. Mamy także nadzieję, że WLP stanie się prawdziwym wyznacznikiem tego, które z dostępnych na rynku gier są najlepsze. Zaglądaj do nas często, a na pewno nie będziesz miał problemu z wyborem.



Zadzwoń:

0-70-07-72-72

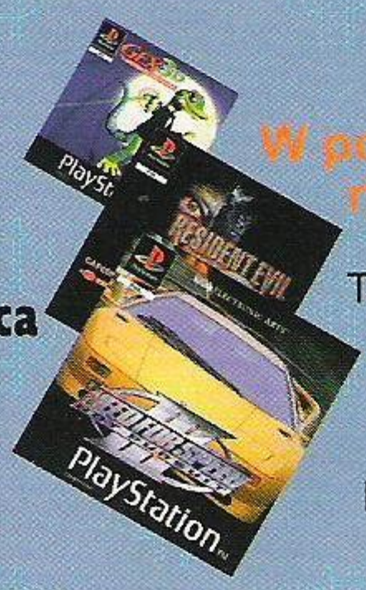
Podaj swoje typy i wygraj cenne nagrody !!

W TYM MIESIĄCU CZEKAJĄ NA CIEBIE:

I. NAGRODA:
Gran Turismo + kierownica

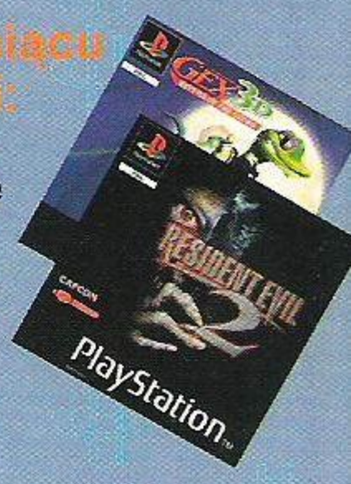
2. NAGRODA:
Resident Evil 2

3. NAGRODA:
Need for Speed 3



W poprzednim miesiącu nagrody wygrali:

1.Nagroda:
To miejsce dla Ciebie
2.Nagroda:
Tu może być twoje imię i nazwisko
3.Nagroda:
Możesz podać swój pseudonim



Musisz mieć 18 lat lub zgodę opiekunów. Opłata wynosi 4,22 zł/min z VAT. Regulamin zabawy otrzymasz po wysłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem pod adresem INTE-NERKOM Sp.z o.o. Skr. Poczt. 4, 00-967 Warszawa 86.

Nintendo 64

Nintendo 64

PC GRY

699,-

PlayStation

- roczna gwarancja
- serwis SONY w całym kraju
- polska instrukcja obsługi

556,-

- GRY
- AKCESORIA
- WYMIANA GIER
- GRY UŻYWANE
- SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Napisz, zadzwoń otrzymasz katalog

PlayStation

Przykładowe ceny PSX

Air Combat	99 zł	NHL 98	199 zł
Alien Trilogy	99 zł	Pandemonium 2	199 zł
Bloody Roar	199 zł	Panzer General II	199 zł
Broken Sword 2	199 zł	Pitfall 3D Beyond the Jungle	209 zł
Critical Depth	199 zł	Porshe Chalenge	99 zł
Deathtrap Dungeon	209 zł	Residen Evil II	209 zł
Diablo	189 zł	Riven	259 zł
Die Hard Trilogy	99 zł	Skullmonkeys	199 zł
FIFA 98	199 zł	Soul Blade	99 zł
Final Fantasy VII	219 zł	Steel Reign	199 zł
Gex 3D	209 zł	Tekken II	99 zł
Herkules	189 zł	Theme Hospital	199 zł
Indy 500	209 zł	Tomb Raider	99 zł
Judge Dredd	189 zł	Tomb Raider II	199 zł
Lucky Luke	209 zł	V-Rally	189 zł
Mortal Kombat Mythologies	199 zł	Warhammer Dark Omen	209 zł
Mortal Kombat Trilogy	99 zł	Wing Over	199 zł
Need For Speed III	209 zł	Z	199 zł

ARTEM ul.Warszawska 9
skr. pocz. 35/z, 05-200 Wołomin
pon.-pt. 10^{00}-18^{00}
tel. (022) 776-2525 fax. (022) 776-2828
http://www.artem.com.pl

10 ZŁ

PRZESYŁAJĄC KUPON DO 30.06.98
OTRZYMASZ 10 ZŁ BONIFIKATY

NEO 06/98
PROMOCJA WAŻNA DO 30 CZERWCA 1998

10 ZŁ

GRAN TURISMO™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Od ukazania się europejskiej wersji GRAN TURISMO minęły już blisko dwa miesiące, a my wciąż nie możemy przestać delektować się tym konsolowym dziełem sztuki. A ponieważ liczne sygnały wskazują, że gra ta poruszyła także wielu z Was, postanowiliśmy przeprowadzić wywiad z szefem zespołu autorów GT. Mr. Yamauchi bardzo chętnie udzielał odpowiedzi na pytania i okazał się bardzo miłym rozmówcą. Miłej lektury!

N+: Czy mógłbyś na wstępie przedstawić nam ludzi odpowiedzialnych za stworzenie GRAN TURISMO? Wiesz - ile osób jest w zespole i ile macie lat?

Yamauchi: W sumie trzon naszego zespołu tworzy 15 osób. Wszyscy brali udział przy tworzeniu MOTOR TOON GRAND PRIX i MOTOR TOON GRAND PRIX 2 (racery, które ukazały się tylko na PlayStation). Średnia wieku nie przekracza 30 lat.

N+: No to jedziemy z pierwszym pytaniem - dlaczego zdecydowaliscie się na wybranie nazwy GRAN TURISMO?

Y: Sądzę, że dobrze rozumiemy znaczenie obydwu słów. Przede wszystkim chcieliśmy zrobić grę samochodową. Nie kolejnego prostego racera, tylko grę poświęconą przede wszystkim samochodom. A dopiero w dalszej kolejności wyścigom. I chyba nam się udało...

N+: Jak układała się wam współpraca z poszczególnymi koncernami samochodowymi?

Y: Kiedy zaczęliśmy pierwsze negocjacje, Sony Computer Entertainment nawet jeszcze nie powstał, a sama konsola istniała jedynie na szkicach. Dlatego też w pierwszej kolejności musieliśmy uświadamiać poszczególnym ludziom co było naszym celem. No i musieliśmy także wiedzieć jakim kawałkiem sprzętu będzie to PlayStation. Dopiero po tym mogliśmy zasiąść do rozmów z poszczególnymi producentami samochodów. Później wszystko poszło znacznie łatwiej, niż sądzilismy. Współpraca ze wszystkimi producentami układała się bardzo dobrze. Co nie zmienia jednak faktu, iż dogranie wszystkich kontraktów i umów potrwało w sumie dwa lata.

N+: Jakie nowe maszyny i marki znajdą w swoich wersjach gracze w Europie?

Y: W europejskiej wersji znajdą się dwie nowe maszyny. Nie mogę jednak zdradzić ich nazwy. To będzie niespodzianka.

N+: Czy naprawdę dźwięki wszystkich maszyn w grze są autentyczne?

Y: Tak. Oddzielnie nagraliśmy odgłosy pracujących silników z każdego poszczególnego modelu występującego w grze. Dlatego też zdarza się, że sample silnikow niektórych maszyn brzmią identycznie. Jest to spowodowane tym, że w samochodach tych zamontowany jest ten sam silnik.

N+: Czy trasy w GT modelowaliście na podstawie prawdziwych torów wyścigowych?

Y: Podczas prac nad grą odwiedziliśmy wszystkie trasy wyścigowe w Japonii, ale żadna z nich nie przypadła nam do gustu na tyle, aby umieścić ją w grze. Chociaż, kiedy teraz o tym myślę, to przy konstruowaniu Trial Mountain Course posłużyliśmy się modelem Nurburgring Circuit.

N+: Jak długo tworzyliście tak złożony engine graficzny, jakim może poszczycić się wasz tytuł?

Y: Dwa lata. Wykorzystując całe doświadczenie jakiego nabraliśmy przy poprzednich dwóch grach samochodowych, postaraliśmy się uczynić grę, która wręcz tryskałaby prędkością.

N+: Co uważacie za największą zaletę GRAN TURISMO?

Y: W zasadzie najmocniejszą stroną jest realistyczna grafika. Oprócz tego realistyczne modele fizyczne i szybki engine. W sumie - wszystko... (śmiech).

N+: Z jaką średnią prędkością wyświetlana jest grafika w grze?

Y: W systemie NTSC jest to 30 klatek na sekundę. PAL - 25 (choć zdarzają się momenty, kiedy grafika leciutko zwalnia). Tryb bonusowy - GT- HiFi to 60 klatek w NTSC i 50 w PAL-u.

N+: Czy nie uważacie, że wysoki poziom trudności przy pierwszych testach sprawnościowych w grze może zniechęcić część graczy zanim jeszcze na dobre wgryzą się w GRAN TURISMO? Albo inaczej - jak długo przeciętny gracz musi trenować, aby dostać się do etapów walki z innymi samochodami?

Y: Już w samym trybie Arcade gra ma w sobie wiecej prędkości, niż niejeden racer. Co prawda, zdaję sobie sprawę z tego, że dosyć żmudne jest przechodzenie wszystkich testów, ale wiem też, że aby naprawdę dobrze poradzić sobie w wyścigach, gracze muszą najpierw bardzo dobrze zapoznać się ze swoimi maszynami. Dokladnie tak, jak ma to miejsce w prawdziwym świecie.

N+: Jaka gra wyścigowa, którą miałeś okazję pomęczyć, wywarła na tobie największe wrażenie?

Y: Była nią FORMULA 1 na Amigę i PC produkcji MicroProse.

N+: Standardowe pytania konczące: jakie są wasze growe plany na przyszłość? Czy powstanie GRAN TURISMO 2?

Y: Chcę dalej produkować gry opierające się na bardzo szczegółowych modelach fizycznych. Tym razem tematem przewodnim był samochód, ale być może w dalszej kolejności będzie to np. człowiek. Co do GRAN TURISMO 2 - tak, chciałbym zrobić sequela, ale nie podjęliśmy jeszcze oficjalnej decyzji w tej sprawie. Jeżeli jednak dojdzie do zrobienia drugiej części, to postaram się umieścić w niej tak dużo europejskich i amerykańskich samochodów, jak tylko się da.

N+: Bardzo dziękujemy i życzymy powodzenia.

Od redakcji: *Choć Mr. Yamauchi nie chciał tego zdradzić, z nieoficjalnych źródeł wiemy, że prace nad GRAN TURISMO 2 trwają już od jakiegoś czasu. Gra ma pojawić się w Japonii jeszcze przed końcem roku. Trzymamy kciuki za szybką konwersją na PAL!*

KONKURS!

Dzięki uprzejmości firmy SONY Poland mamy przyjemność ogłosić konkurs, którego zwycięzca otrzyma od nas limitowaną edycję gry GRAN TURISMO. Gra znajduje się w specjalnym opakowaniu - dużym, czarnym pudełku z dumnie wytłoczonym numerem 0674. Przygotowano tylko 1000 kopii tej edycji i jeden z Was może zostać jej właścicielem. Aby wziąć udział w konkursie, wystarczy odpowiedzieć na kartce pocztowej na jedno pytanie i przysłać ją pod naszym adresem. Nagrodami pocieszenia będą trzy t-shirty SONY Poland. Na odpowiedzi czekamy do końca wakacji, a oto pytanie:

Jaką nazwę przybrał zespół, który opracował grę GRAN TURISMO?

Nasz Adres:
neo plus
Skrytka Pocztowa 83
00-963 Warszawa 81

NEO PLUS

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem - - zaprenumeruj NEO PLUS!

PRENUMERATORZY WYGRYWAJĄ:

- nie stoją w kolejkach
- dostają co miesiąc NEO PLUS do domu
- nie patrzą nerwowo na kalendarz
- wyciągają z kopert specjalne upominki i niespodzianki

JAK ZAPRENUMEROWAĆ?

Wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu - 6 lub 12 numerów - wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku.
To wszystko - teraz trzeba czekać na pierwszą przesyłkę. Wydawnictwo realizuje prenumeratę natychmiast po wpłynięciu kuponu, co może trwać do dwóch tygodni. Dlatego tylko szybka decyzja pomoże Ci założyć prenumeratę od najbliższego, drugiego numeru NEO PLUS.
Jeśli jednak będziesz ponad miarę leniwy i opłacisz kupon z dużym opóźnieniem, jako pierwszy dostaniesz numer trzeci.
Ale nie martw się - NEO PLUS będzie też dostępne w archiwaliach, po obniżonej cenie.
Zawsze będziesz mógł uzupełnić swoje zbiory.

CENY PRENUMERATY
6 numerów - tylko 24,90 zł
12 numerów - tylko 49,90 zł

Każdy, kto zaprenumeruje NEO PLUS na załączonym kuponie, dostanie wraz z prenumeratą kolorowe naklejki z naszym logo!

UWAGA! SPECJALNA PROMOCJA!
Pierwszych 100 prenumeratorów otrzyma **DODATKOWO** płytę demo z grami na PlayStation.

NEO PLUS

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ

NEO PLUS

na okres:

☐ 6 numerów - 24,90 zł

☐ 12 numerów - 49,90 zł

☐ Jestem płatnikiem VAT i proszę o wystawienie faktury.

Mój numer NIP: .....
Upoważniam INDEPENDENT PRESS do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy.

.....
pieczęć i podpis

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ

NEO PLUS

na okres:

☐ 6 numerów - 24,90 zł

☐ 12 numerów - 49,90 zł

☐ Jestem płatnikiem VAT i proszę o wystawienie faktury.

Mój numer NIP: .....
Upoważniam INDEPENDENT PRESS do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy.

.....
pieczęć i podpis

w prenumeracie:

- taniej
- bezstresowo
- z gwarancją regularnego otrzymywania
- już od pierwszego numeru atrakcyjne upominki

UWAGA!
Wszyscy prenumeratorzy NEO PLUS za miesiąc otrzymają:

kolorowe naklejki z logo n+

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ

NEO PLUS

na okres:

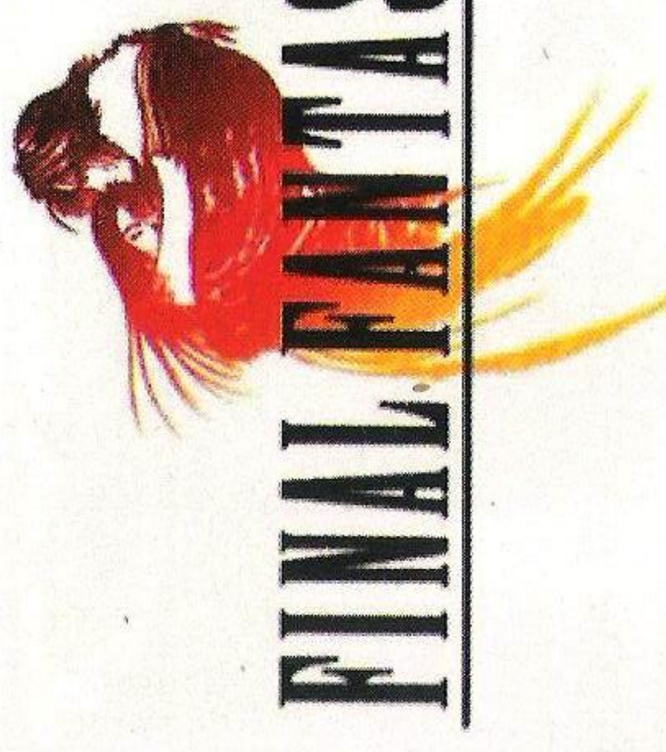
☐ 6 numerów - 24,90 zł

☐ 12 numerów - 49,90 zł

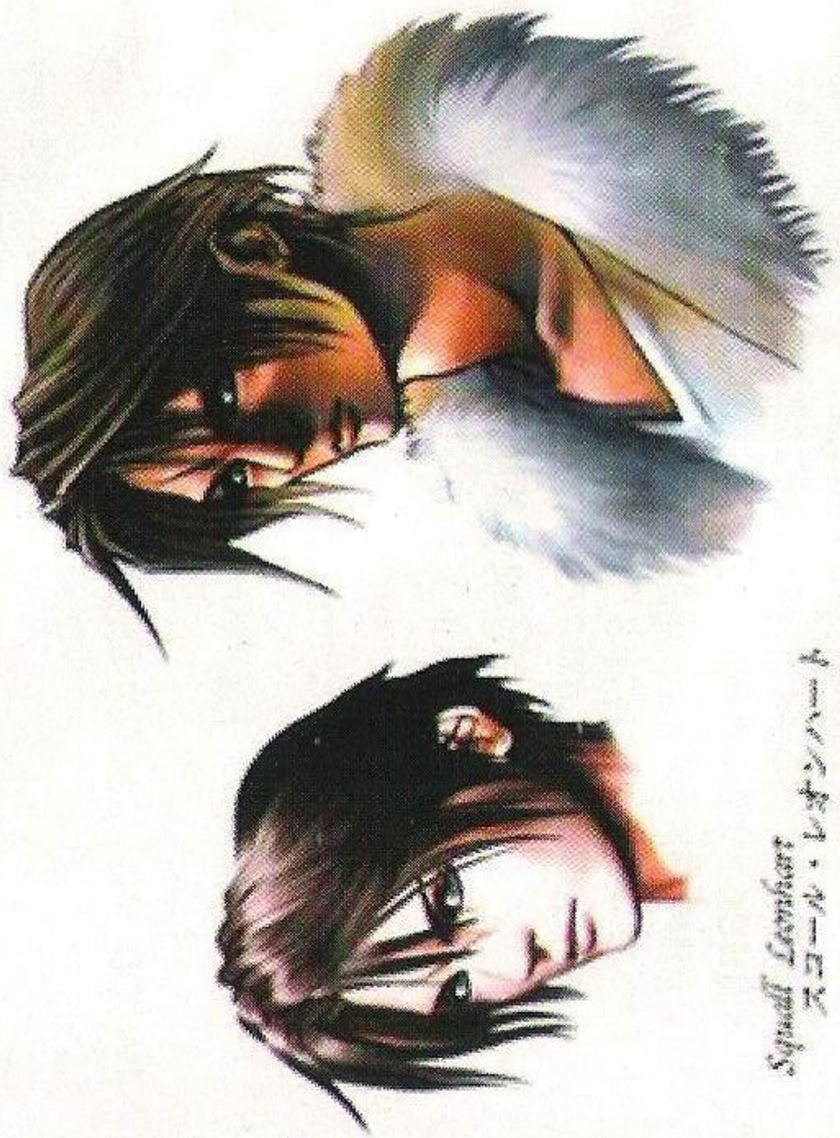
☐ Jestem płatnikiem VAT i proszę o wystawienie faktury.

Mój numer NIP: .....
Upoważniam INDEPENDENT PRESS do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy.

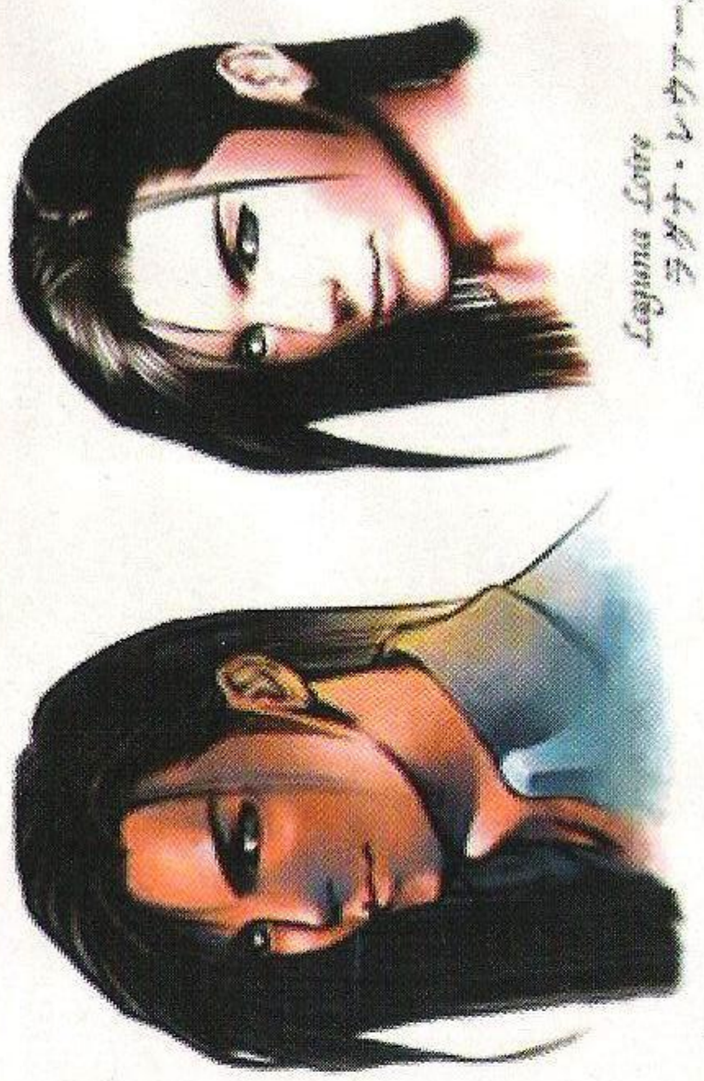
.....
pieczęć i podpis



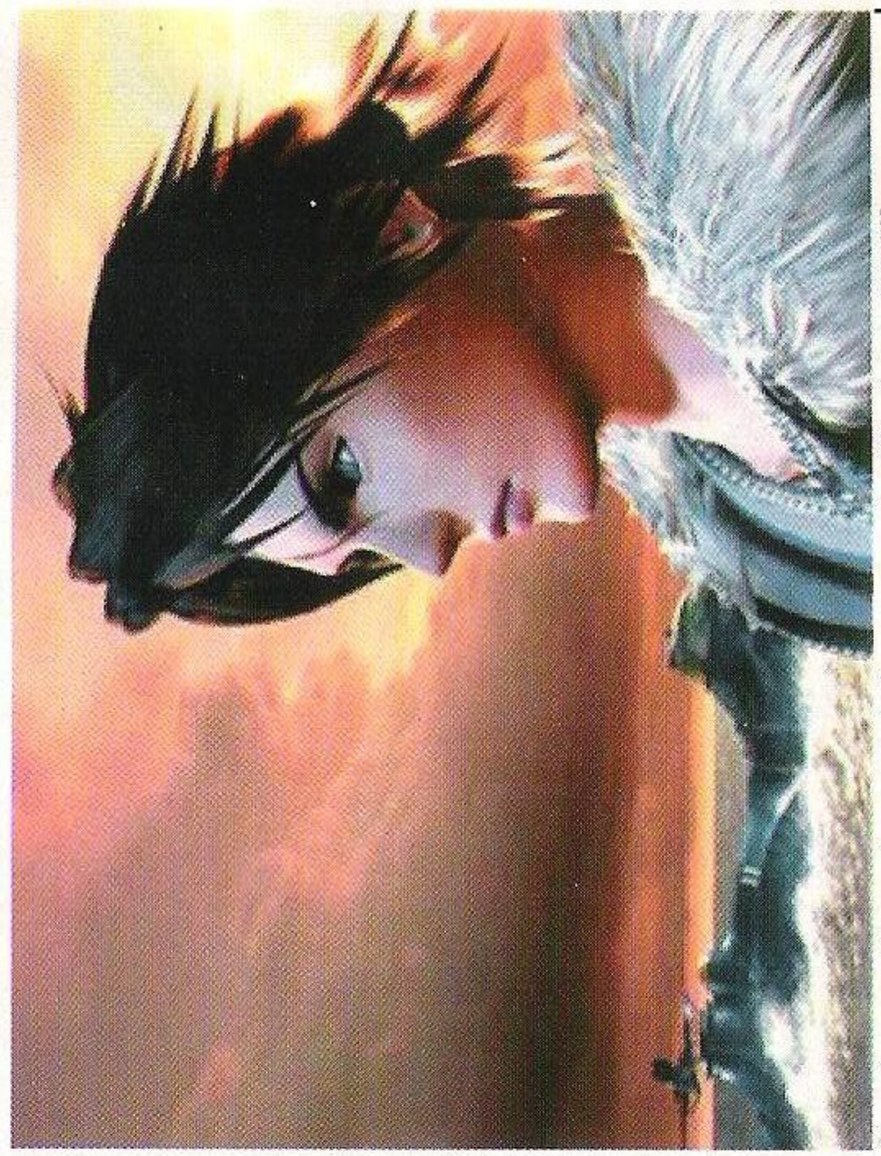
Oficjalne logo FINAL FANTASY 8. W tle mężczyzna i kobieta...



Squall Leonheart według japońskich character-designerów



Laguna Loire - dziennikarz, przyjaciel i rywal głównego bohatera



Squal w wersji renderowanej. Screen pochodzi z intro FFVIII.

Odcinek dla poczty

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ]-[ ][ ][ ] .....

na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.
na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa
numer: 12401112-30015757-2700-401112

Datownik [ ]

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla banku

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ]-[ ][ ][ ] .....

na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.
na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa
numer: 12401112-30015757-2700-401112

Datownik [ ]

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ]-[ ][ ][ ] .....

na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.
na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa
numer: 12401112-30015757-2700-401112

Datownik [ ]

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla wpłacającego

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

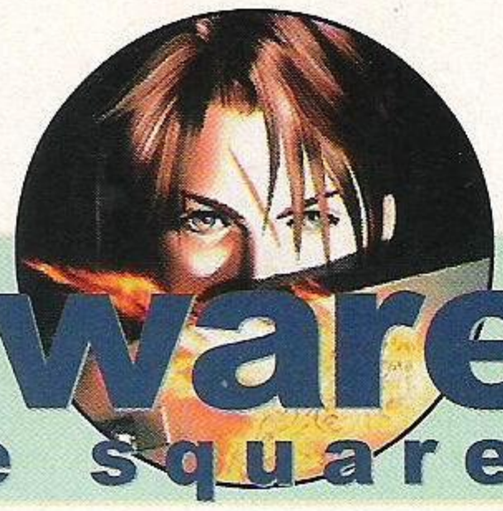
[ ][ ]-[ ][ ][ ] .....

na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.
na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa
numer: 12401112-30015757-2700-401112

Datownik [ ]

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

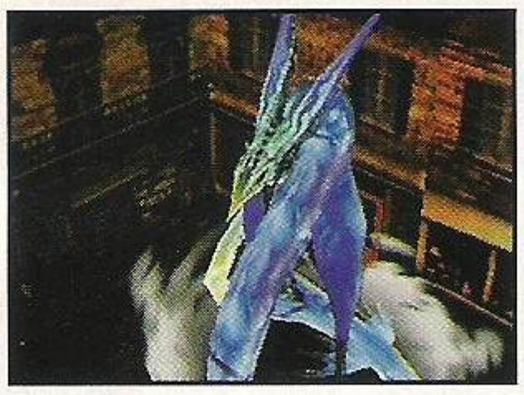


SQUAREware

be there or be square

Sukooro. Czyta się to mniej więcej jak: Suuukłol (przy czym końcowe "l" powinno mieć też trochę z "r"). Sukoor. Niezłe. W Japonii robi furorę już od jakiegoś czasu, a mniej więcej na początku przyszłego roku kilkanaście tysięcy noworodków płci męskiej zostanie bez wątpienia obdarowane tym dumnie brzmiącym imieniem. Tak bowiem nazywać się będzie bohater najbardziej oczekiwanej gry tego roku. Siedemnastoletni Squall Leonhart. Co? Squall? To po co całe to bredzenie z "l" mającym mieć coś z "r"? Squall czy Sukooro?

Cóż - w Japonii Final Fantasy VIII (jeżeli jeszcze nie wiecie, że o to chodzi) pokaże się jeszcze w tym roku lub na początku następnego, więc kilka faktów jest już pewnych. I po japońsku imię głównego bohatera brzmi Sukoore. Natomiast wersja amerykańska trafi na rynek jakieś pół roku później - jesień/zima 1999. I bardzo wiele może się jeszcze zmienić. W tej chwili zromanizowana wersja imienia to Squall -



brzmi najbardziej podobnie, ale zważywszy na ilość podbojów sercowych bohatera, może ono również dobrze zostać zmienione na Score. Squall Leonhart. Score Leonhart. Cóż - sądzę, że pierwsza wersja brzmi bardziej prawdopodobnie. No, ale dosyć tym dywagacjom. Squall to siedemnastoletni, zamknięty w sobie młodzieniec o dosyć skomplikowanej osobowości. Nie okazuje uczuć. Nie liczy się z innymi, nie dba też o własne bezpieczeństwo. Jego młodzieńczą

twarz przecina ukośna blizna ciągnąca się od czoła po jeden z policzków. Squall używa w walce gunblade'a - broni będącej połączeniem pistoletu i miecza. Laguna Loire ma stanowić kontrast dla postaci Squalla. Ma 27 lat, jest bardzo towarzyski i szybko zjednuje sobie osoby z otoczenia. Ten były żołnierz (a obecnie dziennikarz) określany jest jako postać mająca szeroki gest, praworządna i nie wahająca się stawać w obronie ideałów, które wyznaje. I tak kończy się galeria znanych w tym momencie

postaci występujących w grze. Nie wiadomo jeszcze jak obydwaj bohaterowie zostaną wykorzystani w produkcji. Czy będą szli ręka w rękę, czy staną się zaciekłymi wrogami... Wiadomo natomiast, że w obliczu rozbudowanego wątku miłosnego (jak zapowiedział Hironoku Sakaguchi - wiceprezydent SquareSoft i główny producent gry) mogą oni stanowić podstawę trójkąta miłosnego... Albo i więcej takich podstaw. Największa rewolucja ma przyjść ze strony opracowania graficznego. Wszystkie postacie mają wreszcie przypominać ludzi - nie będzie w FFVIII miejsca na karzełki stworzone z polygonów. Zamiast tego do stworzenia postaci użyte będą mapowane tekstury i cieniowanie Gourauda - wszystko, aby stworzyć ją jak najbardziej realną.

Efekty świetlne zaprezentowane w krótkim filmie przedstawiającym grę przebijają (nawet na tak

wczesnym etapie produkcji) te, nad którymi można się było zachwycać w FFVII. Podczas bitew wszystko zdaje się żyć własnym życiem - w miejsce oślepiających blasków trafiły tu wspaniałe efekty morfingu, zmniejszania, powiększania i rozmywania kształtów - doskonale podkreślają to na przykład sekwencje Summonów... Na specjalnie przygotowanym dla wybranych dziennikarzy pokazie zaprezentowana została m.in. Summon Leviathana. Wielki potwór

przemierza najpierw przestrzeń kosmiczną, po czym w momencie przyzwania nagle nurkuje w kierunku planety, wyrasta przed zdumionymi przeciwnikami, morfuje się w potężnego błękitnego węża i zalewa przeciwnika wysokimi falami spienionej wody!!! Gra ma obfitować w świetnej jakości filmy CG - w zasadzie pokaz w dużej mierze opierał się właśnie na nich. Jeden z nich przedstawiał jakąś tajemniczą kobietę o imieniu Lenore i gościa

z irokezem zwanego Zell. Co najważniejsze, gra będzie promowana już w tym roku. Kupując amerykańską wersję PARASITE EVE gracze dostaną do rąk nieinteraktywne demo pokazywane na konferencji w Atlancie, a wraz z premierą BRAVE FENCER MUSASHINDEN dołączana ma być już wersja playable. Zastanawiam się, dlaczego BRAVE FENCER MUSASHINDEN nie będzie w tej sytuacji sprzedawany oficjalnie jako dodatek do dema FINAL FANTASY VIII. Szefowie Square zakładają, że FFVIII sprzeda się w nakładzie około 10 mln egzemplarzy. I coś czuję, że jeżeli komuś może udać się przekroczenie magicznej liczby dziesięć milionów, to właśnie im.

P.S. Inne źródła donoszą, że imię bohatera może też zostać zmienione na Skull. To smutne.

Squaerio

Sprzedaż Wysyłkowa Gier Komputerowych

Termin realizacji:
TYLKO 5 DNI !!!
Czynne 7 dni w tygodniu
OKAZJA ! Niskie Ceny !

TOMsoft
ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
tel: (0-60)1282363
tel. (0-22)7731982
fax: (0-22)7733614

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

Sony PlayStation

Wybrane tytuły gier :	Ceny w zł.
Actua Soccer II	**195.00**
Crash Bandicoot 2	195.00
Dethrap Dungeon	**199.00**
Diablo	195.00
Finall Fantasy 7 -w. angielska	219.00
Forsaken	**199.00**
Gex 3D	199.00
Grand Thief Auto	195.00
Gran Turismo	**199.00**
Man in Black	**199.00**
Mortal Kombat Mythology	199.00
Need for Speed 3	195.00
One	**199.00**
Player Manager '98	199.00
Resident Evil II	**199.00**
Toca Tourning Car	195.00
Tomb Raider 2	199.00
Total NBA '98	**199.00**
World Cup '98 - wer. ang.	**219.00**
Platynowa seria:	
Actua Soccer	109.00
Crash Bandicoot	**109.00**
Destruction Derby 2	**109.00**
Die Hard Trilogy	119.00
Internat. Superstar Soc. Pro	**109.00**
Mortal Kombat Trilogy	**139.00**
Tekken II	**109.00**
Tomb Raider	**109.00**
True Pinball	109.00
Worms	109.00

Już w sprzedaży joypad analogowo - wstrząsowy

DUAL SHOCK

CENA PROMOCYJNA

149 zł

Wybrane akcesoria do PlayStation:	
Konsola Playstation	689.00
Dodatkowy kontroler (oryg.)	89.00
Kontroler DUAL SHOCK (oryg.)	149.00
Memory Card (oryginalna)	89.00
Mega Mem. Card(360 bloków)	179.00
RF Adapter (kabel ant.)	69.00
RGB - SCART Cabel (EURO)	39.00
Barracuda - joypad analogowy	129.00
V3 Racig Wheel -kierownica	309.00

Nintendo 64

Wybrane tytuły gier :

Bust a Movie II	**255.00**	MRC	285.00
Diddi Kong Racing	239.00	**Nagano Winter Ol.**	**295.00**
Doom 64	285.00	**NBA Courtside**	**255.00**
Duke Nukem 64	285.00	NHL' 98 Breakaway	285.00
F1 Pole Position	285.00	**Olympic Hockey '98**	**295.00**
Fifa '98	285.00	**Quake**	**295.00**
Fighters Destiny	**295.00**	San Francisco Rush	285.00
Forsaken	**295.00**	Shadow of the Emp.	309.00
Golden Eye	**285.00**	**Snowboard Kids**	**225.00**
Hexen 64	270.00	Star Fox 64	275.00
ISS Pro	285.00	Super Mario 64	225.00
Lamborgini	270.00	**Top Gear Rally**	**275.00**
Mace: the Dark Age	**285.00**	Wargods	285.00
Mario Kart 64	225.00	Wayne Gretzky	285.00
Mortal Kombat Myt.	**295.00**	**WCW vs World Tour**	**295.00**
Mortal Kombat Tril.	295.00	**World Cup '98**	**295.00**

Wybrane akcesoria do N64:

Konsola Nintendo 64	689.00
Dodatkowy kontroler (oryginalny)	159.00
Super Pad 64 (4 kolory do wyboru)	92.00
Memory Card (13 stron)	59.00
Memory Card Plus (52 strony)	92,00
V3 Racing Wheel - kierownica + pedały	319.00

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ konsoli) oraz dołączamy do każdej przesyłki.

Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.

Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie pod numerem (0-22)7731982 lub (0-60)1282363 oraz faxem pod numerem (022) 7733614.

Tips & Tricks

1080 SNOWBOARDING

Nintendo 64

DODATKOWE TRASY

W trybie MATCH RACE pokonaj sześć tras na poziomie trudności EXPERT. Od teraz powinieneś mieć dostęp do trasy Deadly Fall. W tym samym trybie pokonaj pięć tras na poziomie trudności HARD, a będziesz miał dostęp do Dragon Cave.

DODATKOWI ZAWODNICY

Aby móc grać trzema ukrytymi postaciami, wykonaj następujące czynności:

1. Aby grać "crystal snowboarderem" skończ MATCH RACE na poziomie trudności EXPERT. Następnie na ekranie wyboru postaci najedź na Akari Hayami. Potwierdź swój wybór trzymając lewy C i naciskając A.
2. Aby mieć dostęp do "golden snowboarder" skończ MATCH RACE na poziomie EXPERT grając crystal snowboarderem. Następnie na ekranie wyboru postaci najedź na Kensuke Kimachi i potwierdź swój wybór trzymając górne C i naciskając A.
3. Aby mieć dostęp do Pandy musisz wykonać trzy czynności:

a) Skończ MATCH RACE na ekspercie.
b) Zajmij pierwsze miejsce na wszystkich trasach w trybie TRICK ATTACK.
c) Zajmij trzy razy pierwsze miejsce w trybie CONTEST.

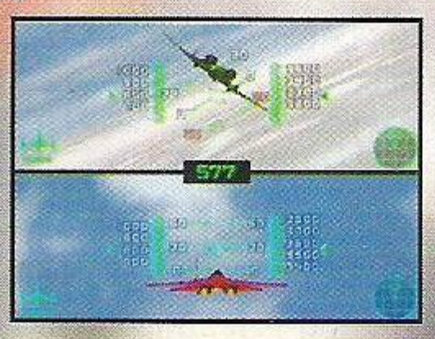
Gdy to zrobisz na ekranie wyboru postaci najedź na Roba Haywooda, a swój wybór potwierdź trzymając prawe C i naciskając A.

ZMIANA KAMERY

Na ekranie tytułowym naciśnij górne C. Od teraz możesz dowolnie manipulować kamerą.

AEROFIGHTERS ASSAULT

Nintendo 64



DODATKOWY SAMOLOT

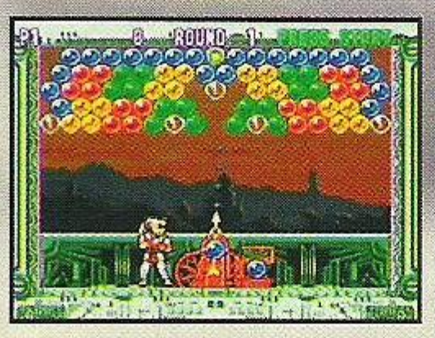
Na ekranie z napisem PRESS START, naciśnij kolejno lewe C, dolne C, prawe C, górne C, lewe C, prawe C, dolne C.

PANIENKA - PILOT W F-15

Na ekranie tytułowym wciśnij kolejno: lewe C, dół, prawe C, górne C, lewe C, prawe C, dolne C.

BUST-A-MOVE 3

PlayStation



DOSTĘP DO INNEGO ŚWIATA

Naciśnij:

● ← → ●

na ekranie tytułowym. Powinna pokazać się mała mrówka i teraz możesz grać w trybie Another World.

GHOST IN THE SHELL

PlayStation

WYBÓR POZIOMU

W głównym menu wciśnij:

R2 R1 ■ ■ ↑ ↓ ■ ■ R2

Dźwięk powinien potwierdzić wpisany kod - masz dostęp do wszystkich poziomów.

COURIER CRISIS

PlayStation

DODATKOWY LEVEL

Wciśnij **L1 + R2** jednocześnie na ekranie wyboru dzielnicy.

FREE MODE

Jako hasło wpisz **HANOILBKJO** aby zagrać w free mode.

KODY DO LEVELI

1	eflcifcgkj	2	iflcifccki
3	mflcifcokj	4	aflcifckkj
5	fhclfigcjl	6	flclficcil
7	fpclfiocjl	8	fdclfikcjl
9	kflcifcgii	10	oflcifccii
11	cflcifcoij	12	gflcifckij
13	ffclfigccj	14	fjclficcij
15	fnclfiocjj		

GRANIE GORILLA

Wpisz jako hasło **SAVAGEAPES** aby zagrać Gorillą jeżdżącą na BMX'ie.

GRANIE OBCYM

Wpisz jako hasło **XFIFTYONEX** aby zagrać Obcym.

GRANIE PANTERĄ

Wpisz jako hasło **KFKFKFOEKJ** i wystartuj grę.

GRANIE ZASKAREM

Jako hasło wpisz **FDFKFKHCJK** aby grać Zaskarem.

DEAD OR ALIVE

PlayStation

DODATKOWE STROJE

Aby móc ubrać postacie w nowe wdzianka, skończ grę zawodnikiem, którego chcesz przebrać. Grać musisz na poziomie NORMAL lub trudniejszym. Żeby ułatwić sobie zadanie możesz paski energii ustawić sobie na największy, a przeciwnikowi na najmniejszy.

GRANIE AYNE

Aby zagrać AYNE musisz zdobyć każdy strój w grze. 14 dla każdej kobiety, 5 dla każdego kolesia i 3 dla Raidou. Natomiast, żeby grać ponownie AYNE musisz pokonać Kasumi w czasie poniżej 5 minut.

GRANIE RAIDOU

Aby grać bossem musisz skończyć grę każdą postacią na normalnych ustawieniach.

MEGA MAN 8

PlayStation

WSZYSTKIE BRONIE I AMUNICJA

Na ekranie tytułowym wciśnij:

↑ ↓ ← ← ● ■ ▲ ✖ ✖ ← ↑

DODATKOWE ŻYCIA

Na levelu Clown Man's kopnij mega piłkę w usta klowna.

FANTASTIC FOUR

PlayStation

KLONY

Gdy będziesz grał w trybie two-players naciśnij **START**, a potem **SELECT**, wybierz inną postać i naciśnij ✖. Gdy drugi gracz teleportuje się w niebieskim promieniu, niech naciśnie **START**, a potem **SELECT**. Jeśli był odpowiednio szybki, będziecie grali tymi samymi postaciami.

DODATKOWE OPCJE

Na ekranie opcji podświetl **TRAINING** i wciśnij **L1+L2+R1+R2**, a będziesz miał dostęp do dodatkowych opcji - między innymi do niewidzialności oraz przeskakiwania leveli.

MISCHIEF MAKERS

Nintendo 64

Kiedy będziesz walczył z wielką pszczołą, złap ją i naciśnij ↓+B. Podczas walki z drugim bossem zabij najpierw mniejszego. Jeśli tego nie zrobisz, mniejszy będzie uzdrawiał większego.

PARASITE EVE

PlayStation

NIESKOŃCZONE NABOJE

W NYPD idź na dół i wejdź w drzwi po lewej. Powinieneś zauważyć skrzynkę. Są w niej naboje. Weź je i wyjdź na ekran z mapą Nowego Jorku. Wróć do tego samego pomieszczenia - naboje znowu czekają na ciebie. Manewr możesz powtórzyć dowolną liczbę razy.

ZAGUBIONY BUDYNEK

Po ukończeniu gry zostaniesz zapytany, czy chcesz zapisać jej stan. Zrób to i wsadź pierwszy kompakt. Wybierz EX game, od teraz powinieneś mieć dostęp do Chrysler Building na mapie Manhatanu. Wejdź do pomieszczenia i idź w górę, zobaczysz prawdziwego wroga i zakończenie.

RAMPAGE WORLD TOUR

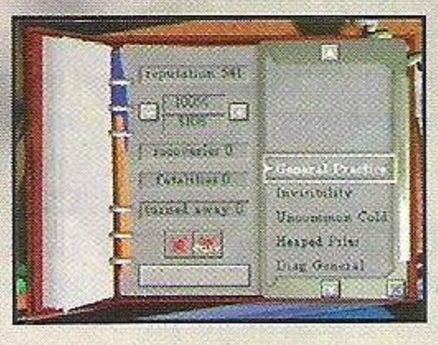
Nintendo 64

ALERGIE POTWORÓW

Wszystkie potwory mają alergię. Jeśli monstrum zje zwierzę, na które jest uczulone wtedy kichnie i rozwali budynek, na którym stoi.
GEORGE ma alergię na psy.
LIZZY ma alegię na ptaki.
RALPH ma alergię na koty.

THEME HOSPITAL

PlayStation



HASŁA DO POZIOMÓW

2	✖	●	■	▲	▲	●	■	✖
3	●	●	▲	■	✖	▲	●	▲
4	■	▲	●	■	✖	✖	▲	●
5	●	▲	■	●	✖	▲	●	■
6	■	▲	■	●	✖	■	✖	●
7	■	▲	▲	●	✖	■	▲	●
8	✖	▲	■	●	▲	●	■	✖

MOTORHEAD

PlayStation

KODY

FRAGTIME - nowe 3 samochody i 2 trasy.
TURBOMOS - nowa trasa.
COWRULES - nowe 3 samochody i 2 trasy.

SKULLMONKEYS

PlayStation

BONUS LEVELE i DODATKOWE ŻYCIA

Aby mieć dostęp do nowego levelu oraz zaczynać grę z 86 życiami, wejdź do ekranu z hasłami. Tam naciśnij: **R1 L1 R2 L2 R1 L1 R2 L2 R1 L1 R2 L2**

DARMOWE PRZEDMIOTY

Podczas gry wciśnij pause i wpisz kod:

Halos	R2	●	●	←	●	→	↓		
Shield	R2	●	●	↓	←	●	→	↓	
Bullets	↓	●	↑	R2	←	▲	Select	Select	
CurlyCue	R1	→	●	R2	R2	■	→	Select	
Fart Head	R1	←	↑	L1	L1	■	→	Select	
Phoenix Hand	■	▲	R2	←	Select	●	▲	→	
UniverseEnema	←	▲	→	↓	▲	Select	Select	Select	
SuperWillie	R1	←	■	▲	L1	▲	R2	Select	
Pause Klaymen	L2	←	●	R2	↓	■	▲	↓	
Color Klaymen	L2	●	●	←	Select	L2	↑	↓	
Psycho Klaymen	↓	→	▲	L2	↑	←	▲	Select	
SlowMo	L1	▲	←	↓	R2	▲	←	Select	
SuperFast	←	■	R2	●	R1	↓	●	R2	
Flea Klaymen	R1	←	■	▲	R1	←	■	▲	
ShootHead	↓	■	▲	↓	↓	■	■	→	

UZUPEŁNIENIE ŻYĆ

Zapauzuj grę i wciśnij **L1 ▲ ↓ ← ● Select ■ →**

HASŁA DO POZIOMÓW

World 2	R2	R2	●	■							
World 3	R2	■	R2	R1	■	✖	R1	✖	✖	R1	▲
World 4	●	▲	■	▲	●	R1	R1	L1	✖	R1	■
World 5	L1	L1	■	L1	■	R1	■	L1	■		
World 6	■	R1	L2	✖	▲	✖	●	L1	■	✖	■	✖
World 7	■	R1	●	L1	●	R1	●	L1	✖	✖	■	R2
World 8	■	L2	R1	▲	▲	✖	■	L1	■	R1		
World 9	R2	●	R1	R1	●	✖	●	L1	■	▲	■	L1
World 10	✖	L2	■	▲	●	R1	●	L2	■	▲	L1	
World 11	R1	✖	✖	L1	L1	R1	▲	L1	L2	R1	L2	
World 12	L1	L2	●	L1	R2	R2	R1	L2	L2	R1	■	L2
World 13	●	■	✖	R2	●	R1	L2	L1	R2	■		
World 14	■	L1	L1	R1	R2	▲	R1	L2	L1	R2	■	R2
World 15	R2	✖	L2	▲	▲	L2	R1	R2	L1	R2	L2	
World 16	L2	R2	R2	▲	▲	L2	R1	R2	L1	R2	L1	
World 17	✖	▲	R1	L1	R2	L1	R2	L2	L1	R2	▲	✖
1970's	■	R1	R1	L1	L2	▲	R1	L2	L1	R2	■	R2

HASŁA DO FILMIKÓW

1	●	L1	✖	▲	■	✖	✖	✖	L1	R1
2	●	R1	■	▲	L1					
3	✖	R2	■	✖						
4	■	R1	■	✖	✖	✖	●	●		
5	✖	■	✖	✖	R1	■	●	✖	L1	✖

WILD ARMS

PlayStation

TEMPLE OF MEMORY

Hasło w świątyni (tej na samym początku) brzmi "EMIKO".

DWÓCH GRACZY

Podczas walki włóż drugiego pada do wolnego slotu. Możecie grać we dwóch.

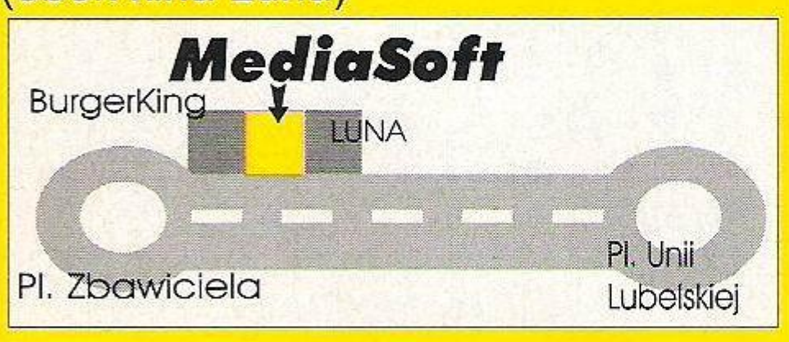
Poligon dla Graczy
STREFA TESTÓW

Raj dla wszystkich którzy chcą przetestować najnowsze gry

STREFA TESTÓW
Poligon dla Graczy

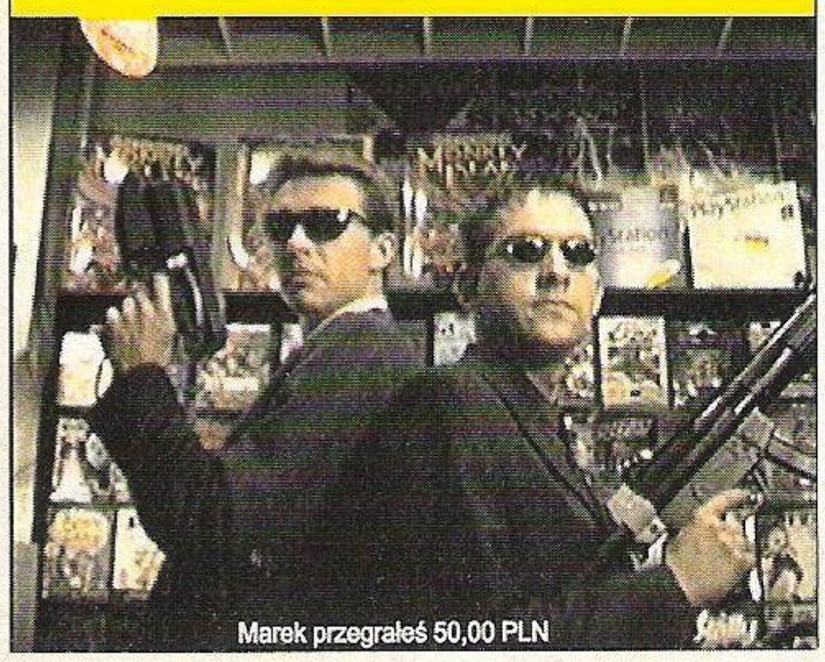
U nas możesz wypróbować wszystkie gry i akcesoria z naszej bogatej oferty

MediaSoft
Marszałkowska 28
(obok kina Luna)



tel 022 628-52-69
Czynne codziennie
pon-pt 10-20
sob-niedz 11-20

ZAPRASZAMY



F.A.Q.

FAQ to skrót od angielskich słów "frequently asked questions", co w naszym języku oznacza "najczęściej zadawane pytania". Postanowiliśmy wyprzedzić fakty i przygotować odpowiedzi na pytania, które z pewnością cisną Wam się na usta. Mamy nadzieję, że po lekturze tej strony wszystko będzie już jasne. Niezależnie od tego życzymy wszystkim Czytelnikom udanych wakacji i do zobaczenia w sierpniu!

Redakcja

1. CO SIĘ STAŁO?
Żeby wyjaśnić sprawę możliwie najkrócej i najuczciwiej: stworzone przez nas pismo NEO, poza numerem skrytki pocztowej i telefonu, z adresem redakcji (zresztą wspólnym z Secret Service) nie miało nic wspólnego. NEO powstawało poza pomieszczeniami redakcyjnymi, na naszych prywatnych konsolach i komputerach. Tworzył je własnym wysiłkiem zespół osób, które uznały, że czas skończyć z fikcją (farsą?) i zacząć pracować na własny rachunek.

2. DLACZEGO NEO PLUS?
Musieliśmy zmienić tytył naszego pisma, bo "NEO" zastrzeżone jest dla starego wydawcy. Stąd zmiana - z NEO na NEO PLUS - i nowy wydawca, Independent Press.

PLUS - bo chcemy zachować wszystkie plusy pisma NEO.
PLUS - bo chcemy poszerzyć dawną treść o nowe atrakcje.
PLUS - bo obiecujemy, że będziemy stale podnosili poziom naszego (i Waszego) pisma.

3. CO Z ZESPOŁEM?
Jak widać po tym właśnie numerze, grono redakcyjne pozostało w składzie praktycznie nie zmienionym. NEO PLUS prowadzi ten sam Gulash, czyli Marcin Górecki. Zaś zespół redaktorów tworzą: Łukasz Bura (Joseph, teraz jos), Kuba Głuszkiewicz (Brat), Miłosz (Grabarz), Krzysztof Papliński (Banan) oraz Bogdan Wiciński (Wicik) - a zatem w kwestii kadr pełna jasność.

4. CO ZE STARYM "NEO"?
Nie wiemy i nie chcemy wiedzieć. W każdym razie żaden z nas nie firmuje go już swoim nazwiskiem. Za to z szacunkiem będziemy konkurować, o ile do tego dojdzie.

5. CO Z SZATĄ GRAFICZNĄ?
Z powodów podobnych do tych wymienionych w punkcie 2, nie możemy stosować poprzedniej szaty graficznej - po prostu nie jest ona w pełni naszą własnością. Na jej miejsce powstała jednak nowa, równie funkcjonalna i czytelna (może nawet lepsza?), którą miejmy nadzieję zaakceptujecie. I podobnie, z numeru na numer będzie ona ewoluować.

6. GDZIE SĄ "GAWĘDY PO FAI"?
A raczej gdzie jest Adrian Chmielarz? No cóż, nasz zaprzyjaźniony developer i gawędziarz ukończył właśnie prace nad swoja najnowszą grą pod tytułem ROBORUMBLE (niestety, tylko na PC) i udał się na zasłużone wakacje, z daleka od e-maila, klawiatury i joypada. Gdy tylko powróci z ciepłych krajów z pewnością zaatakuje z kolejną opowieścią, którą z ochotą zamieścimy na łamach NEO PLUS.

7. GDZIE SĄ "N(E)O COMMENTS", ZAPOWIEDZI? I NEO.LOG?
Analizy rynku gier video autorstwa Gulasha powrócą już w następnym numerze. W tym miesiącu całą energię spożytkował na potężny raport z Electronic Entertainment Expo '98, który także zajął miejsce zapowiedzi. Jeśli zaś chodzi o listy - Brat już zaciera ręce z myślą o świeżej korespondencji od Czytelników. Tak więc nie każcie mu czekać i piszcie jak najwięcej!

8. CO Z CYKLEM WYDAWNICZYM?
Pierwszy numer NEO PLUS jest pilotem, wydanym specjalnie na dwumiesięczny okres wakacji. Pod koniec sierpnia wracamy z numerem wrześniowym jak zwykle pełnym świeżego stuff'u, a potem już jedziemy co miesiąc.

9. DLACZEGO TYLKO JEDEN PLAKAT?
Ummm, sorry. Po prostu mieliśmy tyle ciekawych materiałów, że za wszelką cenę staraliśmy się je upchnąć na 68 stronach i po prostu zabrakło miejsca. Obiecujemy, jednak, że jest to jednorazowy zabieg i podwójny plakat powróci już w następnym numerze.

10. CO BĘDZIE DALEJ?
Dokładnie to, o czym wszyscy myślimy. Będziemy kontynuować dobre tradycje i starać się tworzyć jak najlepsze pismo o grach video na polskim rynku. Dlatego czekamy na wasze opinie i sugestie! Tylko od Was zależy tematyka, którą będziemy poruszać na łamach magazynu, a także w którym kierunku będziemy się rozwijać. Czytelnicy zawsze mieli i będą mieć ogromny wpływ na nasze działania. Konsolarze! Dajcie znać!

PRAWDZIWY SKLEP DLA PRAWDZIWYCH GRACZY

ULTIMA®

Świat Elektronicznej Rozrywki

TEMAT:
-Gry
-Akcesoria
-Konsole

PROFESJO-
NALIZM:
-prowadzą Wicik
i Joseph
-najwcześniej
wszystkie
nowości !
-sprowadzimy
co zechcesz z
każdego zakątka
świata
-nie wciskamy
kitu

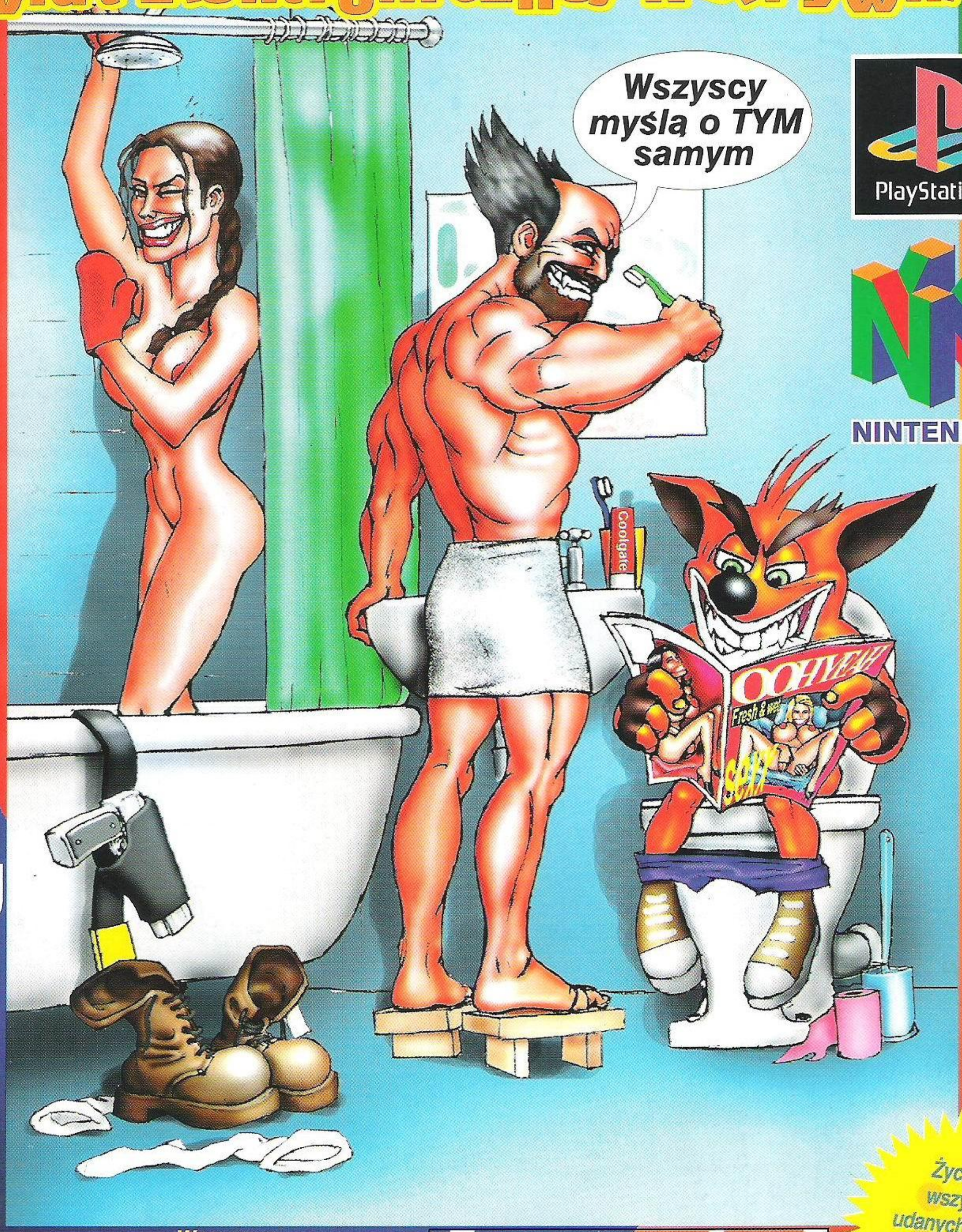
OSZCZĘDNOŚĆ:
-konkurencyjne
ceny
-częste
promocje
-rabaty

KLIMAT:
-niepowatarzalny
- sprawdź to !

więc...

WYLUZUJ SIĘ !

ZMIEŃ PRZYZWY-CZAJENIA !



PlayStation™

NINTENDO 64

Warszawa
ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
tel. (022) 624-78-16
Czynne: pon.-pt 10.00-19.00
sob. 10.00-15.00

PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ !

Życzymy wszystkim udanych wakacji, zarówno na wyjeździe jak i przed konsolą !

5%

NOWOŚĆ

BUSHIDO
GAMEWEAR®

Rewelacyjne akcesoria do konsol Sony PlayStation

Pady
69 zł

Karty
65 zł

RF Adaptor
75 zł

EuroScart
49 zł

Autoryzowani dystrybutorzy (sprzedaż hurtowa)

AR-MEDIA	MARMET	TEWIMEX	WALDI
Gdańsk, ul. Olsztyńska 3 tel. (0-58) 553-43-40	Zabrze, ul. Wolności 262 tel. (0-32) 275-39-72	Sołacz, Poznań, ul. Dworkowa 14 tel. (0-61) 852-79-52	Wrocław, ul. Klaczki 4/1 tel. (0-71) 325-24-58

Zapraszamy do współpracy zarówno hurtownie jak i sklepy. WYSOKIE RABATY!
Najlepiej sprzedawane akcesoria w Europie Zachodniej.

Wyłączny dystrybutor: **CODA**, Warszawa, ul. Smulikowskiego 4B/4, tel. (0-22) 826-33-11

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej tel.: 0-60 210 11 22.